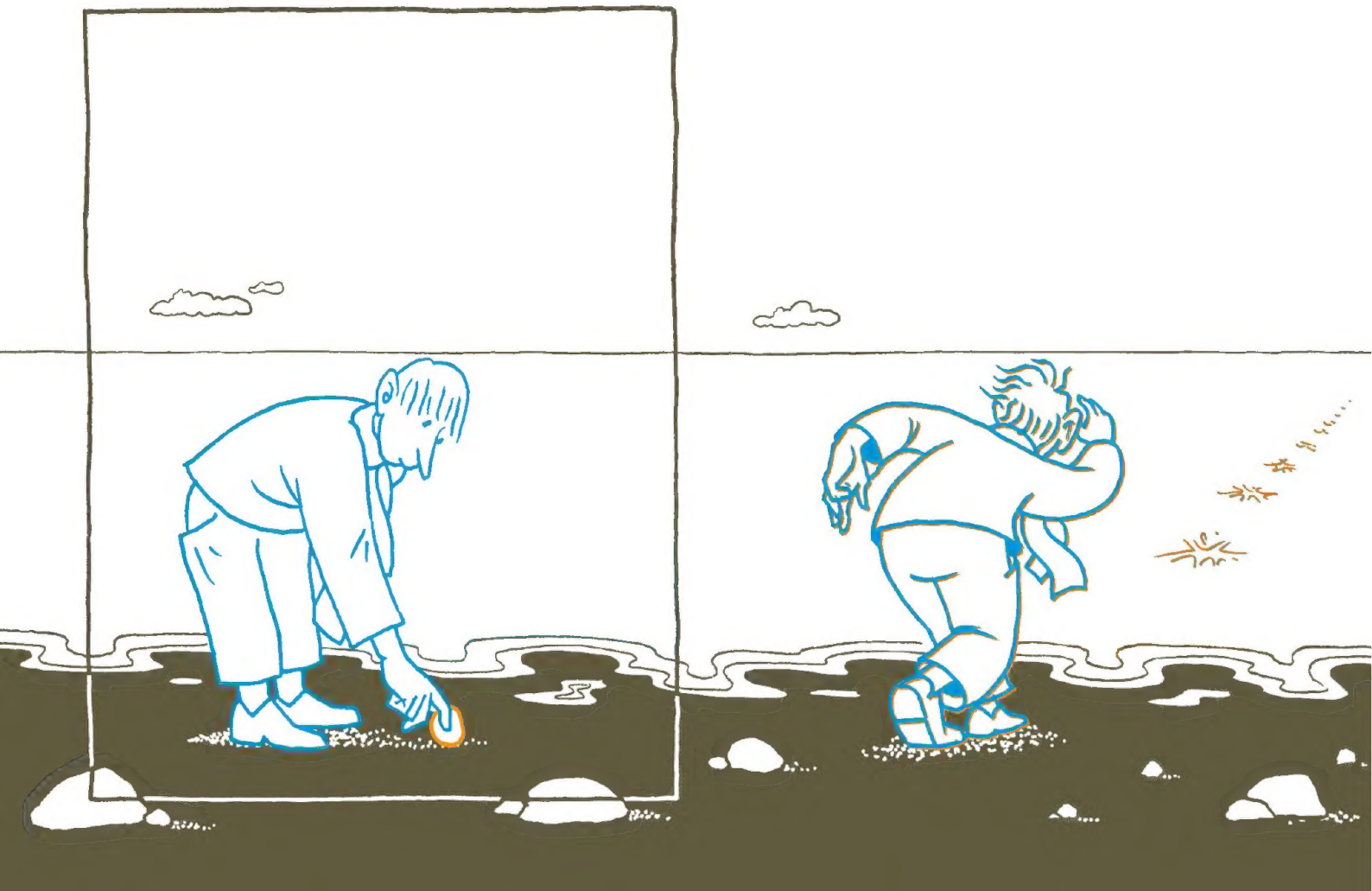
CLOSURE

Kieler e-Journal für Comicforschung

#1



CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Herausgeber_innen
Cord-Christian Casper
Julia Ingold
Gerrit Lembke
Susanne Schwertfeger
Rosa Wohlers

Redaktion & Layout
Cord-Christian Casper
Constanze Groth
Julia Ingold
Gerrit Lembke
Marie-Luise Meier
Susanne Schwertfeger
Dennis Wegner
Rosa Wohlers

Technische Gestaltung
Marie-Luise Meier

Cover
Volker Sponholz

Kontakt
Homepage: http://closure.uni-kiel.de
Email: redaktion@closure.uni-kiel.de

Wir danken Ingrid Paulsen (Kiel) für ein externes linguistisches Fachgutachten.

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

1 Über diese Ausgabe
Die Herausgeber_innen

Aufsätze

3 Zwischen *gutter* und *closure*
Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation
Janina Wildfeuer und John A. Bateman

25 Was unterscheiden Comic-›Medien‹?
Lukas R. A. Wilde

51 Dissensuale Erzählungen
Der Comic als Medium der Politik bei Philippe Squarzoni
Karen Genschow

83 Von borgesianischen Filiationen und parallelen Welten
Zur Quantenphysik als Erkenntnis- und Erzählmodell der Comicserie *Les Cités obscures*
Betül Dilmac

99 Die Korrelation von Comic und Film
Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien
Véronique Sina

122 Blau ist eine warme Farbe – unter vielen
Adaption und Variation der Comicverfilmung in LA VIE D'ADÈLE, CHAPITRES 1&2
Janwillem Dubil

Rezensionen

Fachliteratur

136 Wie erzählen Comics? Thierry Groensteens Comictheorie. Teil 2 (Arno Meteling)
139 Die ernsthafte Seite der Comics (Roger Dale Jones)
142 Menschliche Realität statt übermenschlicher Kräfte (Tim-Florian Goslar u. Jochen Henrik Hartz)
146 Wenn Grammatik alltagstauglich wird (Janina Wildfeuer)

Comics

150 Monster, Mythen, Mutationen. Lovecrafts Schrecken in Bildern (Yanine Esquivel)
154 Mit bunten Strahlenkanonen in den Kampf gegen die Farblosigkeit (Maximiliano Francisco Ramis de Ayreflor und Dennis Wegner)
157 Ausgefuchst: 12 auf einen Streich! (Julia Ingold und Nikolai Ziemer)
160 Zwischen den Wirklichkeiten (Khaled Awad und Oliver Lüthje)
163 Schaulust und Sinnsuche im Plastikparadies (Jenifer Baer und Marie-Luise Meier)
167 Der amerikanische Traumdeuter (Tim Eckhorst)
170 Ein neuer Superhelden-Blockbuster (Florian Schulz, Lukas Städing und Simon Wecker)

Über diese Ausgabe

Was ist ein Comic? Diese Frage hat die Comicforschung trotz ihrer momentanen Hochkonjunktur noch nicht letztgültig beantwortet. Und das soll auch so bleiben! Die einzelnen Fachdisziplinen können so aus unterschiedlichen Perspektiven Antworten finden, Übereinstimmungen und Unterschiede aufzeigen und der Vielfalt des Comics Rechnung tragen. CLOSURE #1, die erste Ausgabe des Kieler e-Journals für Comicforschung, fängt das breite Spektrum dieser produktiven Diskussionen ein.

Ob es um die erzählerischen Mittel des Comics, seine Zeichenkombinationen oder seine medialen Besonderheiten geht – die Aufsätze in CLOSURE #1 sind interdisziplinär verständlich, dabei aber durchaus kontrovers. Es gibt eben nicht den einen Comic oder das eine Kriterium, das ihn von allen anderen Medien unterscheidet. Jeder Comic, aber auch jeder comicwissenschaftliche Aufsatz verändert den Blick auf das sequenzielle Erzählen mit Bild und Schrift. Auch unsere redaktionelle Arbeit lebt von der konstruktiven Auseinandersetzung: Die Mitglieder unseres Redaktionsteams, die 2013 mit der Planung dieser ersten Ausgabe begonnen haben, denken und schreiben auf vielfältige Weisen über Comics – so soll auch CLOSURE die ganze Breite der aktuellen Debatten widerspiegeln. Diese sollen allen zugänglich sein: CLOSURE #1 richtet sich an Neueinsteiger_innen in die wissenschaftliche Welt ebenso wie an etablierte Expert_innen für Bild und Text, Panel und *grid* – und ist dabei konsequent dem Prinzip des Open Access verpflichtet.

Was sagt uns die Zeichnung einer Zeichnung eines Gemäldes einer Pfeife über Comics? Und was hat comicspezifische Abstraktion mit Donald Ducks Verkleidungen zu tun? Lukas Wildes Beitrag schlägt anhand dieser Fragen Basisunterscheidungen vor, die den Comic als Medium erfassen, ohne seine Eigenschaften festzuschreiben. Seinen innovativen medienwissenschaftlichen Ansatz verdeutlicht der Aufsatz anhand einer Sequenz aus *City of Glass*, auf die auch der Beitrag von Janina Wildfeuer und John A. Bateman eingeht. Sie richten den Blick auf die Leerstellen des Comics und somit auf das titelgebende Phänomen unserer Zeitschrift: *closure*. Mit den Mitteln der multimodalen Linguistik beschreiben die Autor_innen dynamische Prozesse der Bedeutungsrekonstruktion. Der Beitrag zeigt: Comics erfordern

Interpretationsaufwand, sie machen es ihren Leser_innen nicht immer leicht. Das gilt auch für die Werke Philippe Squarzonis. Karen Genschow widmet sich in ihrer detaillierten Analyse den globalisierungskritischen Comics des französischen Zeichners, in denen Text und Bild auseinanderdriften. Das Erzählen ist nicht ohne weiteres möglich, und gerade die Schwierigkeit, die Panels zu ›entziffern‹, gibt ihm laut Genschow seine politische Pointe. Der Comic hinterfragt, was wir gemeinhin für Realität halten.

Auch Betül Dilmacs Forschungsgegenstand, die Comics um die *Geheimnisvollen Städte*, macht einfache Deutungsmuster unmöglich: Indem die Quantenphysik der Serie als Erzählmodell dient, wird der Comic zu einem Medium der Verunsicherung und Selbstreflexion. Comics reflektieren aber nicht nur sich selbst, wie Véronique Sina feststellt – sie stehen in einem Wechselverhältnis mit anderen Medien. Sinas medienhistorisches Kaleidoskop umfasst den Film genauso wie die visuelle Apparatur des Praxinoskops. Der Comic kann filmisch werden, der Film wiederum misst sich mit dem Comic, sodass wir auch hier nicht von dem Comic sprechen können. Wie der letzte Beitrag von Janwillem Dubil anhand von *Blau ist eine warme Farbe* zeigt, kann die kreative Auseinandersetzung des Films mit der Vorlage so weit gehen, dass er zuweilen »›comichafter‹ als der Comic selbst« wirkt.

Darüber hinaus versammelt CLOSURE #1 Rezensionen, die aktuelle Forschungsliteratur beschreiben, analysieren, kontextualisieren und – nicht zuletzt – bewerten. Die Autor_innen stellen nicht nur neue Forschungsansätze vor, die sich mit politischen und dokumentarischen Comics oder den Grundbausteinen des Mediums auseinandersetzen. Auch eine vielfältige Auswahl aus dem Spektrum aktueller Comics wird kritisch besprochen, von Lovecrafts Monstern über Flix' brandenburgischen Quijote bis hin zu Marvels neuestem Spandex-Epos.

Was also ist ein Comic? Die Autor_innen der ersten Ausgabe geben darauf verschiedene, sich ergänzende, aber auch abweichende Antworten, und das ist – im Sinne des interdisziplinären Zugangs, den Comics erfordern – auch gut so. Wir freuen uns darauf, mit Ihnen in den kommenden Ausgaben von CLOSURE weitere Antworten zu finden.

Kiel, November 2014
Die Herausgeber_innen

Die erste Ausgabe ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert worden. Wir danken dem PerLe-Team herzlich für diese Unterstützung!

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor_innen

Janina Wildfeuer und John A. Bateman (Bremen)

Aufsatztitel

Zwischen *gutter* und *closure*. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Janina Wildfeuer u. John A. Bateman: Zwischen *gutter* und *closure*. Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 3–24. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wildfeuer_bateman>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

Gutachterin

Ingrid Paulsen (Kiel)

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Zwischen *gutter* und *closure*

Zur Interpretation der Leerstelle im Comic durch Inferenzen und dynamische Diskursinterpretation

Janina Wildfeuer und John A. Bateman (Bremen)

Die Frage nach der Leerstelle zwischen den Panels eines Comics, dem *gutter* oder ›Panelspalt‹, wird in der Comicforschung viel beachtet, grundsätzlich allerdings sehr unterschiedlich beantwortet (vgl. Bearden-White; Barnes; Goggin/Hassler-Forest; Postema). Zwar wird der Verstehensprozess beim Comic-Lesen fast nie ohne das mentale Füllen der Leerstellen beschrieben, also immer als ein aktives Interpretieren und weitestgehend einheitlich als Prinzip der *closure* gesehen (vgl. McCloud), jedoch fehlt es noch an theoretischen wie empirisch nachgewiesenen Informationen über diesen Prozess. Dieser Beitrag greift das theoretische Interesse am Raum zwischen den Panels (vgl. Goggin/Hassler-Forest) sowie am unsichtbaren Zeichen in visuellen Narrativen erneut auf (vgl. Bearden-White). Wir gehen dabei von vornherein davon aus, dass diese Leerstelle Informationen vermittelt bzw. hervorruft, die für den Prozess der Bedeutungskonstruktion und die Interpretation des gesamten Comics eine wichtige Rolle spielen.

Um die Bedeutung des *gutters* empirisch bestätigen zu können, wählen wir eine für die Comicforschung neue Methode, deren Grundlage die Verbindung linguistischer, multimodal analytischer sowie logischer und formaler Beschreibungsansätze ist (vgl. Bateman/Wildfeuer 2014a; 2014b). Im Mittelpunkt steht dabei die Frage nach der kognitiven Konstruktion des Inhalts zwischen den Panels. Wir werden mithilfe einer semiotisch-abduktiven Analyse die notwendigen *Inferenzen* der Rezipient_innen während des Comiclesens und insbesondere ›zwischen‹ den Panels herausarbeiten. Solche Inferenzen werden heute nicht nur in pragmatisch, d. h. sprachhandlungstheoretisch ausgerichteten, textuellen Untersuchungsansätzen als grundlegende Analyseeinheiten gesehen, sondern auch als maßgebliche Bestandteile von rezeptionsästhetischen Herangehensweisen. Dort wurden sie bereits von Wolfgang Iser hervorgehoben, um objektiv und systematisch über Leerstellen in Texten nachdenken zu können. Textinterpretation versteht er als dynamischen Prozess der Bedeutungsrekonstruktion, bei dem vor allem die Interaktion zwischen dem Objekt selbst und den Rezipient_innen in den Vordergrund rückt:

> Selbst wenn man unterstellt, daß jede Rezeption einen hohen Grad subjektiver Prägnanz besitzt, so besagt diese nicht, daß der rezipierte Text in eine privatistische Übergeschichte verschwindet. Denn in der Regel bleibt die subjektive Verarbeitung der Intersubjektivität zugänglich. Der Grund dafür läßt sich jedoch nur dann ausmachen, wenn man das Geschehen zwischen Text und Leser selbst in den Blick rückt. (Iser, 85)

Erst die Annahme dieser Interaktion erlaubt es, einerseits verlässliche Informationen über die textuellen und narrativen Strukturen *im Text selbst* sowie andererseits Details über die Prozesse der aktiven Semiose (vgl. Peirce) und kognitiven Konstruktion *auf Seiten der Rezipient_innen* zu erlangen.[1]

Mehrere Theorien in der zeitgenössischen Sprachwissenschaft und Diskurssemantik bieten gut entwickelte Werkzeuge zur genauen und vor allem *dynamischen* Spezifizierung von Interpretationsmechanismen dieser Art (vgl. Hobbs; Martin/Rose). Diese Werkzeuge sind entwickelt worden, um das feinkörnige Material eines Textes mit bestimmten Schlussfolgerungsketten zu verknüpfen, denen die Rezipient_innen folgen müssen, um den Text zu verstehen. Eine solche Annäherung entspricht den allgemeinen Zielen der Diskursanalyse und stellt zugleich ein solideres Fundament für weitere empirische Forschung dar.

Unter ›multimodaler Linguistik‹ verstehen wir die Anwendung solcher Instrumentarien auf Analyseobjekte, die für ihre Bedeutungskonstruktion verschiedene semiotische Ressourcen heranziehen. Für den Comic ist dies nicht nur die einfache Kombination von Text und Bild, sondern auch der Fokus auf kleinere semiotische Eigenheiten, wie das Spiel mit Linien oder Farben, sowie größere, wie das Seitenlayout. All diese Ressourcen erzeugen gemeinsam Bedeutung und sind als eine zusammenwirkende, multimodale Einheit von den Rezipient_innen zu konstruieren. Solche Einheiten beschreiben wir weiterhin als ›Texte‹, obgleich sie sich mehrerer semiotischer Modalitäten bedienen. Daraus ergeben sich bei der Analyse Fragen nach dem Zusammenspiel von verbalem Text und Bild sowie nach der Bildung von Kohärenz und Struktur.

Bei dieser Vorgehensweise geht es nicht mehr um die einfache Decodierung semiotischer Informationen in Form denotativen Zeichenlesens, sondern um die Hinzuziehung abduktiver, d. h. anfechtbarer, Hypothesen aufgrund von Welt- und Kontextwissen. In Anlehnung an Peirce verstehen wir ›Abduktion‹ als Suche nach einer möglichen Ursache oder Erklärung, die zugleich grundlegenden logischen Prinzipien folgt, um die durch sie entstandenen Hypothesen zu verifizieren. Besonders erste Anwendungen von Methoden, die so genannte Kohärenz- oder Diskursrelationen herausarbeiten und damit die jeweiligen Inferenzen und das Füllen von Leerstellen zwischen Ereignissen explizit machen, haben bisher vielversprechende Ergebnisse erzielt.

Für größere Datenmengen von Comics als multimodale Artefakte aus visuellen und sprachlichen Zeichen gibt es jedoch bis heute kaum Anwendungen dieser Methoden, weil eine Anpassung an die medienspezifischen Eigenheiten bisher nicht vorgenommen wurde. Dieser Beitrag hat deswegen zum Ziel, aufbauend auf einer kurzen theoretischen Fundierung, die wir ausführlich in Bateman/Wildfeuer (2014a; 2014b) geleistet haben,[2] eine explizite Anwendung verbaler Diskurs-

theorien auf einen kurzen Ausschnitt aus der Graphic Novel *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzucchelli) vorzunehmen und damit zu zeigen, wie unser Zugang eine angemessene Grundlage für weitere empirische Arbeiten zu Comics im Allgemeinen schafft.

Leerstellen im visuellen und verbalen Diskurs

> The ›gutter‹ between the two panels is therefore not the seat of a virtual image; it is the site of a semantic articulation, a logical conversion, that of a series of utterables (the panels) in a statement that is unique and coherent (the story). (Groensteen, 114)

In seiner viel beachteten Monografie *The system of comics* bezeichnet Groensteen den *gutter* als »that-which-is-not-represented-but-which-the-reader-cannot-help-but-to-infer« (Groensteen, 112), als kognitives, virtuelles Konstrukt also, das von den Rezipient_innen auf Grundlage der verfügbaren Informationen durch Inferenzen gefüllt werden muss. In den von uns in diesem Artikel ausgearbeiteten Termini ist dieses Füllen eine logische Ableitung (»conversion«) oder Ausarbeitung (»articulation«) einer übergeordneten Geschichte auf Basis des tatsächlich Gezeigten, d. h. auf Basis der Panels und ihrer individuellen, vorab nicht miteinander verbundenen Inhalte.

Auch McCloud, der zunächst relativ unspezifisch von »human imagination« (66) oder ›mental construction‹ (vgl. McCloud, 67) spricht, stellt im Weiteren immerhin sechs verschiedene Typen von Panel-Übergängen vor, welche die benötigten Schlussfolgerungen über den Inhalt der jeweiligen Panels

I MAY HAVE DRAWN AN AXE BEING RAISED IN THIS EXAMPLE, BUT I'M NOT THE ONE WHO LET IT DROP OR DECIDED HOW HARD THE BLOW, OR WHO SCREAMED, OR WHY.
NOW YOU DIE!!
NO! NO!
EEYAA!!
THAT, DEAR READER, WAS YOUR SPECIAL CRIME, EACH OF YOU COMMITTING IT IN YOUR OWN STYLE.

Abb. 1: Beispielpanelfolge zur *closure*-Debatte (McCloud, 68).

und ihre mögliche Zusammengehörigkeit darstellen (vgl. McCloud, 70–72).

Wie diese aktive Teilnahme der Rezipient_in-nen vollzogen wird, macht McCloud mithilfe des in Abbildung 1 wiedergegebenen Beispiels deutlich. Indem dem *gutter* zwischen den beiden Panels ein Mord zugeschrieben wird, der in den Bildern selbst nicht dargestellt wird, wird die Leerstelle mit Informationen über das tatsächliche Fallenlassen der Axt sowie deren Schlagkraft und damit mit einer potentiell ausweitbaren semantischen Artikulation gefüllt.

Bereits in der Aufeinanderfolge dieser beiden Panels und ihrer Interpretation wird deutlich, dass das erste Panel gewisse Erwartungen aufbaut, die nicht zuletzt von Spannung oder Angst getragen werden. Die Interpretation des zweiten Panels durch entsprechende Schlussfolgerungen bestätigt genau diese Erwartungen.

Zwar ist das Verhalten bei einer größeren Folge von Panels sicherlich anders zu behandeln als eine solche kurze Sequenz, jedoch ist es besonders spannend, diese durch ein einziges Panel bereits entstehenden Erwartungen, also Hypothesen über den weiteren Handlungsverlauf, als wichtigen Teil der Bedeutungskonstruktion anzunehmen und in einer Analyse der narrativen Struktur herauszuarbeiten. In dem von uns später analysierten, komplexeren Beispiel wird deutlich werden, dass bereits Hypothesen über die Verbindung zweier Panels durch die Interpretation weiterer Bildfolgen in Frage gestellt werden müssen. McCloud betont in seinen Ausführungen lediglich, dass die Interpretationen der Leerstelle zahlreich und unterschiedlich sein können und sehr stark von der subjektiven Einstellung der Rezipient_innen abhängen (vgl. McCloud, 68). Eine Möglichkeit der systematischen Erfassung dieser Interpretationen stellt er jedoch nicht vor, ebenso wenig macht er sich detailliertere Gedanken über die mentalen Prozesse, die für die Konstruktion der Bedeutung notwendig sind. Um nicht allein über subjektive Interpretationen zu sprechen bzw. um vor allem nach deren semantischer Basis zu fragen, bedarf es daher einer genaueren Analyse der von Groensteen so bezeichneten semantischen Artikulation bzw. logischen Konversion.

Für eine solche muss neben der Beschreibung der jeweiligen Inferenzen zunächst vor allem auch eine semantische Spezifikation der in den Panels dargestellten Informationen geleistet werden. Zwar gibt es Sprechblasen, deren Text auf einen Mord hinweist, allerdings werden alle weiteren Informationen nicht sprachlich realisiert und es steht in Frage, ob der sprachliche Anteil allein eine vollständige Interpretation des Gezeigten ermöglicht. Bei unserer unten durchgeführten Analyse von *City of Glass* ist dies sicherlich nicht der Fall. Für eine Gesamtinterpretation sowohl des Bild- als auch des Sprachanteils innerhalb einer multimodalen Analyse muss also bei den Rezipient_innen vor allem ein Bildlesen bzw. die Verarbeitung der visuellen Zeichen geschehen, um überhaupt von einem semantischen Gehalt der Panels ausgehen zu können.

Für die Berücksichtigung des sprachlichen Anteils in den *captions* stehen uns bereits die in der Linguistik herausgearbeiteten Methoden zur Verfügung. Daher werden wir unseren Schwerpunkt hier auf den Bildanteil legen, obwohl dieser auch immer wieder mit den *captions* zusammengebracht wird. Multimodale Analyseinstrumentarien, die zur Beschreibung von narrativen Prozessen in Bildern entwickelt wurden (vgl. Kress / van Leeuwen), eignen sich dazu, dieses Bildlesen, also die semantische Verarbeitung einzelner Panelinhalte, zu beschreiben. Besonders das Zusammenspiel unterschiedlicher semiotischer Ressourcen, wie Linienstärke, Farbe, Perspektive etc., das wir als ›Intersemiose‹ verstehen (vgl. Wildfeuer 2012 u. 2013), spielt hier eine wichtige Rolle und muss analytisch erfasst werden. Die dabei entstehenden unterschiedlichen Gehalte der einzelnen Panels müssen die Rezipient_innen dann in einem weiteren Interpretationsschritt sinnvoll in Verbindung setzen und zu einem kohärenten Ganzen ›artikulieren‹.

Sowohl die Prozesse der inhaltlichen Rekonstruktion als auch die sinnvolle Zusammensetzung der semantischen Gehalte stellen dann dar, was Groensteen als ›logische Konversion‹

bezeichnet hat und im Hinblick auf eine spätere Beschreibung der kognitiven Prozesse beim Füllen der Leerstelle von besonderem Interesse ist. Innerhalb diskursanalytischer Beschreibungsansätze für verbale Diskurse wird jene logische Konversion bereits detailliert vorgenommen. Nach ihrer erfolgreichen Übertragung auf den Film und aufgrund seiner starken Parallelen zu (rein) visuellen Narrativen (vgl. Bateman/Schmidt; Wildfeuer 2014a)[3] erweist es sich auch für Comics und die Interpretation des *gutters* als angemessen, eine ähnliche Adaptation vorzunehmen, um die Inferenzen sichtbar zu machen und damit das virtuelle Konstrukt, das dem Prinzip der *closure* zugrunde liegt, deutlich expliziter darzustellen.

Für rein verbalsprachliche Texte ist die von Nicholas Asher und Alex Lascarides über viele Jahre entwickelte *Segmented Discourse Representation Theory (SDRT)*, die eine so genannte *logic of discourse interpretation* zur Verfügung stellt, Vorreiter in der Analyse inferentieller Bedeutungskonstruktion (vgl. Asher/Lascarides 2003). Asher/Lascarides betrachten Diskurs bzw. Text grundsätzlich als eine Beschreibungseinheit oberhalb der Satzebene, die sich in Zeit und Raum entfaltet und damit eine dynamische Konstruktion ist, deren oft nicht explizit genannte Informationen die Rezipient_innen ebenso dynamisch auf Basis von Welt- und Kontextwissen inferieren. Dafür werden Bedeutungen einzelner Sätze durch Hypothesenbildung im Hinblick auf die Informationen ermittelt, die im und durch den Kontext hinzugefügt werden und so die Interpretation verändern können (vgl. Wildfeuer 2014c). In einem weiteren Schritt werden diese Bedeutungen dann mithilfe eines Sets an Diskursrelationen, die grundlegende zeitlich-räumliche oder auch kausale Verhältnisse beschreiben, miteinander verbunden. Unten werden wir einige der entsprechenden Diskursrelationen, die wir für Comics vorschlagen, einführen und ihre Anwendung in Bezug auf unseren Beispielausschnitt illustrieren. Unabhängig von der semiotischen Modalität werden diese Relationen im Allgemeinen als kognitive Einheiten verstanden – basierend auf der generellen Annahme, dass ›Kohärenz‹ keine dem Text inhärente Eigenschaft ist, sondern ihm durch die Rezipient_innen in Form von Inferenzen zugetragen wird.

Wir können die Funktions- und Anwendungsweise dieser Diskursrelationen an dem folgenden kurzen Beispiel verdeutlichen:

> ›Er holte aus und zielte mit der noch blutüberströmten Axt auf sein Gegenüber.
> Ein greller Schrei durchbrach die Nacht.‹

Dieser Text entspricht etwa einer Verbalisierung des McCloud-Beispiels, ist aber ebenso als Auszug aus einem Kriminalroman vorstellbar. Er besteht aus zwei durch die Konjunktion ›und‹ parataktisch verbundenen Sätzen sowie einem dritten Satz, deren Bedeutungen aufgrund unseres Wortschatzes einfach zu erfassen sind. Zwar wissen wir weder Näheres über die Person (›Er‹) noch über sein Gegenüber, allerdings sind wir in der Lage, uns aus den gegebenen Informationen eine Situation zu konstruieren, welche die beiden vermutlich in Konfrontation sieht. Der dritte Satz beschreibt dann einen Umstand, der die Personen des ersten Satzes nicht näher betrifft, über den wir allerdings als Folge des bereits Beschriebenen mutmaßen. Tempus und Modus der Aussage lassen darauf schließen,

dass der Schrei den Ereignissen ›Ausholen‹ und ›Zielen‹ zeitlich folgt und wir somit eine narrative Ereignisfolge haben. Zum anderen macht der Text zwar nicht explizit, dass der Schrei eine Folge des Ereignisses im ersten Satz ist, allerdings lässt sich aufgrund unseres Wissens darüber, was eine Axt bewirken kann, schlussfolgern, dass das Gegenüber von der Axt getroffen und verletzt worden sein kann und deswegen schreit. Wir setzen die beiden Sätze also miteinander in Beziehung und inferieren neben einer einfachen zeitlichen Aufeinanderfolge auch eine Ursache-Wirkung-Relation als verbindendes Element.

Dadurch füllen wir die Leerstelle inferentiell mit Informationen, die der Text selbst nicht zur Verfügung stellt. Beispielsweise fehlt es an einer den dritten Satz einleitenden Konjunktion, die eine temporale Relation, etwa durch ›dann‹ oder ›anschließend‹, vermitteln könnte. Auch wird nicht angezeigt, etwa durch ein Possessivpronomen ›sein‹, wessen Schrei zu hören ist.

Es sind demnach keine kohäsiven Gestaltungsmittel, die uns helfen, die Ereignisse miteinander zu verbinden, sondern auf der Semantik der einzelnen Ereignisse aufbauende Interpretationen ihres logischen Zusammenhangs, den wir mithilfe unseres Wissens über solche Situationen konstruieren und der uns ermöglicht, die Aufeinanderfolge der Sätze als kohärente (Kurz-)Geschichte zu rezipieren.

Wie die Sätze nun erfolgreich miteinander verbunden werden können, um eine maximal kohärente Struktur der Geschichte zu konstruieren, wird nach Asher/Lascarides durch das Inferieren von Diskursrelationen unter Zuhilfenahme logisch-formaler Bedingungen beschrieben. Diese Bedingungen geben an, in welchem Kontext und aufgrund welcher Gegebenheiten eine Diskursrelation von den Rezipient_innen interpretiert werden kann. Sie werden als so genannte Bedeutungspostulate und Defaultaxiome für jede Relation beschrieben, so dass ein explizites Set an logischen Formeln vorliegt, das helfen kann, den Inferenzprozess zur Interpretation dieser Relationen auf die

Diskursrelation	**Notwendige Bedingungen/Verhältnisse zwischen den Einheiten und im Kontext**
Narration	zeitlich-örtliche Aufeinanderfolge: b folgt a; gemeinsames Thema
Elaboration	Teil-Ganzes Beziehung; Spezifizierungsverhältnis
Explanation	Zeitliche Aufeinanderfolge: b gibt Erklärung für a; im Diskurs verankerter Grund/Erklärung
Result	Zeitliche Aufeinanderfolge: b ist Ergebnis/Resultat von a; im Diskurs verankerter Grund/Erklärung
Background	Zeitliche Aufeinanderfolge: b folgt a; zwei unterschiedliche Zustände; Hintergrundinformationen
Contrast	Strukturelle Ähnlichkeit; semantische Unähnlichkeit
Parallel	Strukturelle Ähnlichkeit; semantische Ähnlichkeit

Tabelle 1: Übersicht über die von Asher/Lascarides beschriebenen Diskursrelationen zu Verbindungen zweier Diskurseinheiten / Aussagen ›a‹ und ›b‹.

notwendigen Gegebenheiten festzulegen (vgl. Asher/Lascarides 2003 sowie eine deutsche Zusammenfassung in Wildfeuer 2014c).

Die sieben Hauptrelationen in der SDRT sind *Narration*, *Explanation*, *Elaboration*, *Result*, *Background*, *Contrast* und *Parallel* (vgl. Asher/Lascarides 2003, 145). In Tabelle 1 stellen wir diese mit den jeweils für ihre Inferenz im Kontext notwendigen Bedingungen und Verhältnisse dar. Damit eine Relation inferiert werden kann, müssen die Bedingungen und Verhältnisse zwischen den beiden zu verbindenden Einheiten gegeben sein.

Die für jede Relation gegebene Definition spezifiziert Zustände, die es einem Interpretanten ermöglichen, die unterspezifizierten Informationen, die wir auch für das sprachliche Beispiel oben aufgedeckt haben, aufgrund ihrer pragmatischen Präferiertheit im jeweiligen Kontext zu bestimmen. Das heißt, dass eine Relation aufgrund ihrer formalen Beschreibungen in einem bestimmten Kontext als angemessener gesehen werden kann und deswegen gegenüber einer anderen Relation, deren Bedeutungspostulate durch den Kontext nicht erfüllt werden, bevorzugt wird. Der Bestimmung dieser Präferiertheit und dem daraus resultierenden Interpretationsprozess liegt eine nicht-monotone Logik zugrunde, deren Schlüsse lediglich als mehr oder weniger wahrscheinlich gezogen werden können; man kann deswegen für sie keine Monotonie, d. h. keine Unwiderrufbarkeit der Inferenzen oder absolute Gültigkeit, annehmen, die auch nach Hinzufügung weiterer Informationen bestehen bleiben *muss*. Stattdessen vollziehen die Rezipient_innen mit jeder neuen Information weitere Wissensverarbeitungsprozesse, welche die jeweiligen Argumente in Frage stellen bzw. ihre Gültigkeit überprüfen. Diese Prozesse, die auch ›Diskursupdate‹ genannt werden, operieren mithilfe von lexikalischem und semantischem Wissen sowie kognitiven Zuständen der Rezipient_innen, die in ihrer Kombination spezifische Hinweise auf die zu inferierende Diskursrelation liefern (vgl. Asher/Lascarides 2003, 110). Die formalen Bedingungen können dabei als Standardregeln angesehen werden, welche die für eine Interpretation relevanten Informationen bestimmen. Je nach Kontext werden einfachere Relationen, die mit einer breiteren Spanne von Kontexten kompatibel sind, durch andere Relationen überschrieben, die den Kontext genauer und enger eingrenzen. Wenn also definitionsgemäß mehrere Relationen in Frage kommen, werden genauer passende bevorzugt. Daher werden sehr allgemeine Relationen, wie zum Beispiel ›Narration‹, die lediglich als zeitlich-örtliche Folge definiert wird, relativ häufig überschrieben.

Das Set an Relationen lässt sich medienspezifisch erweitern. Für den Comic-Diskurs haben wir bereits einige angepasst und auch neue aufgestellt (z. B. *Enhancement* oder *Property*), die wir in Tabelle 2 zusammenfassen. Für jede Relation, die hier mit ›C‹ (für ›Comic‹) markiert ist, stellen wir ähnlich der Formeln bei Asher/Lascarides sowohl ein Bedeutungspostulat (in den oberen Zeilen) als auch ein Defaultaxiom (in den unteren Zeilen) auf, das formal ausdrückt, welche Bedingungen für die Inferenz der Relation im Kontext und zwischen den Einheiten vorliegen müssen (vgl. Bateman/Wildfeuer 2014a). Wir werden diese Relationen für unsere Analyse heranziehen, in diesem Zuge näher beschreiben und die verwendeten logischen Operatoren erläutern.

Meaning postulates:	
C.MP.Enhancement:	$\phi_{Enhancement(\alpha,\beta)} \Rightarrow event(e_\alpha) \wedge Circumstantial(e_\alpha, e_\beta)$
C.MP.Property:	$\phi_{Property-of(\alpha,\beta)} \Rightarrow object(e_\alpha) \wedge e_\beta(e_\alpha)$
C.MP.Elaboration:	$\phi_{Elaboration(\alpha,\beta)} \Rightarrow Part\,of(e_\alpha, e_\beta)$
C.MP.Contrast:	$\phi_{Contrast(\alpha,\beta)} \Rightarrow \Box(K_\alpha \sim K_\beta)$
C.MP.Parallel:	$\phi_{Parallel(\alpha,\beta)} \Rightarrow \Box(K_\alpha \sim K_\beta)$
C.MP.Narration:	$\phi_{Narration(\alpha,\beta)} \Rightarrow overlap(prestate(e_\beta), poststate(e_\alpha))$
Default Axioms:	
C.A.Enhancement:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge proximity_D(\alpha,\beta)) > Enhancement(\alpha,\beta,\lambda)$
C.A.Property:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge proximity_D(\alpha,\beta)) > Property\text{-}of(\alpha,\beta,\lambda)$
C.A.Elaboration:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge specification(\alpha,\beta)) > Elaboration(\alpha,\beta,\lambda)$
C.A.Contrast:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge semantic\ dissimilarity(\alpha,\beta)) > Contrast(\alpha,\beta,\lambda)$
C.A.Parallel:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge semantic\ similarity(\alpha,\beta)) > Parallel(\alpha,\beta,\lambda)$
C.A.Narration:	$(?(\alpha,\beta,\lambda) \wedge occasion(\alpha,\beta)) > Narration(\alpha,\beta,\lambda)$

Tabelle 2: Die von uns für den Comic angepassten Diskursrelationen sowie ihre formalen Bedingungen (vgl. Bateman/Wildfeuer 2014a).

Schauen wir uns im Folgenden jedoch zunächst an, wie sich die verbale (Kurz-) Geschichte weiterentwickeln könnte:

> ›Er holte aus und zielte mit der noch Blut überströmten Axt auf sein Gegenüber. Ein greller Schrei durchbrach die Nacht. Im Regen tauchte ein Mädchen mit rosafarbenen Schuhen auf, das ängstlich in Richtung der Axt blickte.‹

Durch die Ergänzung des vierten Satzes sind wir mit neuen Informationen konfrontiert, die wir in Relation zu den vorherigen Ereignissen setzen müssen. Weil auch hier Kohäsionsmittel zwischen den Sätzen fehlen, wird den Rezipient_innen Spielraum gelassen. Dabei fällt auf, dass das Erscheinen eines Mädchens unsere Hypothese über den Schrei in Frage stellen kann. Es ist nun ebenso möglich, dass das Mädchen diesen Schrei getätigt hat, weil es etwa die Tat beobachtet hat und auch danach noch ängstlich auf die Axt schaut. Wir können demnach den vierten Satz als Zusatzinformation zu der des Schreis interpretieren, die zwar keine Erklärung gibt, aber einen möglichen Hintergrund zur Situation liefert.

Dadurch wird deutlich, was in der Diskursanalyse als ›dynamische Bedeutungskonstruktion‹ bezeichnet wird: Das Inferieren von Relationen zwischen den Satzaussagen geschieht hypothesenartig und aufgrund der bisher vorliegenden Informationen aus dem Text. Wenn diese Informationen durch neue bereichert oder verändert werden, kann es passieren, dass eine Inferenz korrigiert werden muss. Hier betrifft dies die Ursache-Wirkung-Relation zwischen dem zweiten und dritten Satz, die aufgrund des vierten Satzes nur noch bedingt aufrechterhalten werden kann. In der Diskursanalyse geht man davon aus, dass der sich dynamisch weiter entfaltende Diskurs mit neuen Informationen Hinweise und Einschränkungen für die Interpretation der Zusammenhänge liefert und die Leser_innen in ihrer Rezeption damit hinreichend leitet. Unsere Kurzgeschichte könnte beispielsweise derart weitergeführt werden, dass darin das Mädchen mit heiserer Stimme auf die Person mit der Axt einredet und der Text mit der attributiven Markierung ›heiser‹ somit einen ersten Hinweis auf die Herkunft

des Schreis gibt. Die Hypothesenbildung der Rezipient_innen würde durch diesen Hinweis erneut gelenkt und die zunächst angenommene Zuweisung des Schreis zum Gegenüber verworfen.

Eine solche Lenkung nehmen wir auch bei der Interpretation multimodaler Artefakte an, in denen die medienspezifischen textuellen *cues* (vgl. dazu, vor allem für Film, Bordwell) herausgearbeitet werden müssen. Denn auch im Comic ist eine solche Fortführung der Geschichte durch Hinzufügung eines dritten und sogar vierten Panels denkbar, das etwa ein Mädchen im Regen zeigen könnte – so wie jenes dritte Panel in Abbildung 2 aus McCloud (160), aus dem wir für die notwendige Anpassung lediglich die *caption* entfernt haben.[4]

Abb. 2: Konstruierte Bilderfolge aus Panels nach McCloud (68 u. 160; *caption* im dritten Panel entfernt).

Das Prinzip des dynamischen Diskursaufbaus und der dadurch eintretenden Ungewissheit darüber, wem der Schrei zuzuordnen ist, gilt auch in diesem Fall. Eine Vereindeutigung der Interpretation kann nur durch weitere Informationen geliefert werden, entweder in einem Panel oder in den *captions*. Sowohl für den verbalen Text als auch für den Comic bedarf es genauerer Beschreibungen der Bedingungen, welche die Interpretation der Relationen zwischen den Ereignissen erleichtern bzw. überhaupt erst ermöglichen. Auch hier ist die Diskurstheorie nach Asher/Lascarides hilfreich, um Struktur und Kohärenz des jeweiligen Narrativs herauszuarbeiten (vgl. Bateman/Wildfeuer 2014a; 2014b). Ein wichtiger Mechanismus ist beispielsweise das Prinzip der maximalen Diskurskohärenz, das die jeweils im Kontext präferierte Struktur aus Relationen hervorbringt. Dieses Prinzip leitet die Interpretation insofern, als dass es die jeweils passende und auf den Kontext abgestimmte Diskursrelation zur Inferenz auswählt und als diejenige Relation bestimmt, die die maximal konstruierbare Kohärenz erreicht. Im obigen Beispiel bleibt zunächst offen, welche Diskursrelation den größten sinnvollen Zusammenhang zwischen den Sätzen herstellen kann, da nicht eindeutig nachvollziehbar ist, wem der Schrei zuzuordnen ist. Maximale Kohärenz kann hier erst erreicht werden, wenn weitere Panels an die bisherige Diskursstruktur angefügt und sinnvoll mit dem bisherigen Kontext verbunden werden.

An dem folgenden Beispiel werden wir auf dieses Prinzip zurückkommen und nachweisen, wie es das Füllen der jeweiligen Leerstellen zwischen den Panels beeinflusst.

Inferentielle Bedeutungskonstruktion in *City of Glass*

Die inferentielle und dynamische Bedeutungskonstruktion zwischen Panels im Comic wollen wir nun anhand einer Panel-Sequenz aus Paul Karasiks und David Mazzuchellis Comic-Adaptation *City of Glass* (2004) von Paul Austers gleichnamigem Roman (1985) analysieren. Diese Adaptation ist bereits ausführlich und vor allem im Hinblick auf die zahlreichen intertextuellen und interpiktorialen Bezüge analysiert worden (vgl. Platthaus, der eine frühere, aber ähnliche Version aus dem Jahre 1994 analysiert; Coughlan; Schmitz-Emans; Bachmann). Diese Autoren behaupten, dass »komplexe Strategien« (Schmitz-Emans, 385) am Werke sind, können aber nicht sagen, wie die genaue Ausarbeitung dieser Strategien aussehen soll.

Besonders die erste Seite des Comics (Abb. 3) ist in vielen Analysen besprochen worden. Diese Szene schildert einen Telefonanruf, der durch die *caption* im ersten Panel oben links eingeführt wird: »The telephone ringing three times in the dead of night …«. Im Panel selbst ist lediglich ein schwarzes Rechteck mit abgerundeten Ecken zu sehen, das im zweiten Panel und durch eine herausgezoomte Perspektive als Inneres einer weißen Null zu erkennen ist, die wiederum in den nächsten Panels durch einen ähnlichen Perspektivwechsel als Ziffer auf einem Wählblatt erscheint.

Leser_innen interpretieren hier zunächst, so sagen es die meisten Analysen (vgl. z. B. Bachmann; Schmitz-Emans), dass es sich bei dem abgebildeten Gerät um das im Text genannte klingelnde Telefon handelt. Erst im fünften Panel wird deutlich, dass der Comic mit unterschiedlichen Darstellungsebenen spielt und einige der Bilder lediglich Details eines Abbildes eines Telefons auf einem Telefonverzeichnis zeigen, auf dem wiederum das tatsächlich (vermutlich!) klingelnde Telefon steht, dessen Hörer dann auf der folgenden Seite abgenommen wird. Es handelt sich bei dieser Darstellung also um eine explizite Täuschung der Rezipient_innen in ihrer Interpretation, eine *misdirection*, sowie um eine Auflösung dieser Täuschung durch anschließende Richtigstellung.

Alle Untersuchungen sind sich außerdem darin einig, dass dieser Zusammenhang zwischen den Bildern in der Szene »auch über größere Abstände« (Bachmann, 306) hinweg

„THE TELEPHONE RINGING THREE TIMES IN THE DEAD OF NIGHT„
„AND THE VOICE ON THE OTHER END„
„ASKING FOR SOMEONE HE WAS NOT.
MUCH LATER, HE WOULD CONCLUDE„
RRING
„THAT NOTHING WAS REAL„
DIRECTORY
„EXCEPT CHANCE.
WHETHER IT MIGHT HAVE TURNED OUT DIFFERENTLY OR WAS PREDETERMINED IS NOT THE QUESTION.
THE QUESTION IS THE STORY ITSELF„
„AND WHETHER OR NOT IT MEANS SOMETHING IS NOT FOR THE STORY TO TELL.
2

Abb. 3: *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzuchelli, 2).

besteht bzw. »zusätzliche Semantisierungen« über die besonderen »Spielformen der Beziehungen zwischen Bildern differenzierend« (Schmidt-Emans, 388f.) konstruiert werden müssen. Bachmann beispielsweise analysiert den Status der Ikonizität der Panels zueinander, der die Rezipient_innen in ihrer Abfolge Hypothesen über den semantischen Gehalt der Bilder aufstellen lässt, die im weiteren Verlauf jedoch zugunsten anderer Interpretationen verworfen werden müssen. Er schreibt:

> Erst der Überblick über das Panelarrangement offenbart die Verhältnisse von Ikonen erster (Bild eines Telefons) und zweiter Stufe (Bild eines Bildes eines Telefons) sowie der Panels zueinander. Konventionell verweist ein Panel in linearer Verkettung auf das folgende. Hier dagegen verweist zwar das erste Panel auf das zweite und das zweite auf das dritte, das dritte aber nicht, wie zu erwarten, (nur) auf das vierte, sondern, je nach Lesart, stattdessen oder zusätzlich auf das sechste. (Bachmann, 306f.)

Diese Zuschreibung der Ikonizität hilft zwar beim Verständnis des Panelzusammenhangs ein wenig weiter, gibt aber auch keine explizite Erklärung darüber, wie die Semantisierung und Konstruktion der Beziehungen zwischen den Bildern durch die Rezipient_innen vollzogen wird. Um es noch einmal zu betonen: Was Bachmann anbietet, ist eine Beschreibung eines *bereits stattgefundenen* Interpretationsprozesses – *wie* dieser Prozess durchgeführt wird und *warum in genau dieser Form*, überspringt er stillschweigend. Zwar berücksichtigt Bachmann bereits die Gesamtstruktur der Seite, spricht aber lediglich von »verschiedenen Realitäts- bzw. Darstellungsebenen« (Bachmann, 308), zwischen denen es zu unterscheiden gilt. Besonders die Beschreibung der linearen Verkettung der Panels ist diskutabel, da die Informationen auf einer Comicseite alle zeitgleich vorhanden sind und durchaus Relationen zwischen, nicht im möglichen Lesepfad aufeinander folgenden, Panels gefunden werden können. Auch die in Panel 4 zu sehenden Buchstaben »RRING« stellen beispielsweise eine Beziehung zu dem in der *caption* in Panel 1 gegebenen Text »the telephone ringing« auf und wirken somit auch über Panelgrenzen hinweg. Solche intersemiotischen, auch zwischen und über einzelne semiotische Ressourcen hinweg bestehenden, Relationen stärken die Kohärenz des Diskurses nur noch mehr und sind daher durchaus als Lenkungshinweise für die Rezipient_innen zu erwarten. Das Fehlen solcher Relationen würde die Interpretation seitens der Rezipient_innen erschweren und von Seiten der Forscher_innen für Beliebigkeit offen machen.

Interessanterweise stehen die Täuschung und deren Aufklärung bei Bachmann und vielen anderen Autor_innen nicht im Vordergrund. Eben jene Täuschung ist aber ein bewusst eingesetztes Verfahren, das die Leser_innen in ihrer Interpretation beeinflusst und textuelle *cues* einsetzt, um sinnstiftende Kohärenz zu erzeugen, die wir nun mithilfe der Analyse der Diskursrelationen nachweisen.

Das in den ersten drei Panels zu erkennende Herauszoomen (Abb. 4) stellt auf der visuellen Ebene keine typische narrative Folge von Ereignissen dar. Narration wird häufig als die am einfachsten und ohne großen inferentiellen Aufwand zu interpretierende Diskursrelation gesehen, weil sie lediglich eine zeitliche (und räumliche) Aufeinanderfolge der Ereignisse erfordert. Die Bilder in den Panels

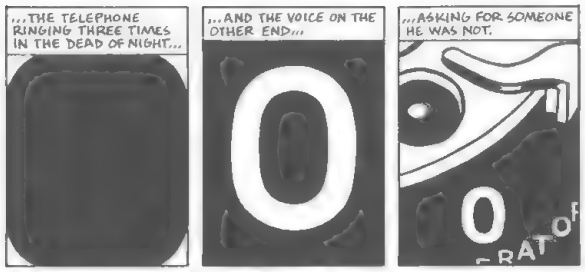

...THE TELEPHONE RINGING THREE TIMES IN THE DEAD OF NIGHT...
...AND THE VOICE ON THE OTHER END...
...ASKING FOR SOMEONE HE WAS NOT.
π_1
π_2
π_3

Abb. 4: Erste Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2). Auf die angegebenen Labels kommen wir in der Analyse weiter unten zurück.

lassen aber keine Ereignisse im eigentlichen Sinne erkennen. Zwar bieten die *captions* wie eine *voice-over*-Narration Informationen über Geschehnisse (das Klingeln eines Telefons und das Sprechen einer Stimme am anderen Ende), auch das Wort ›telephone‹ wird im Bildanteil wieder aufgenommen, und die Stimme (›voice‹) lässt sich mit dem Kontext eines Telefonats erklären. Hierbei handelt es sich um kohäsive intersemiotische Bezüge zwischen der visuellen Ebene und den verbalen *captions*. Bild und Text realisieren in ihrem Zusammenspiel die jeweiligen Objekte der Diegese. Allerdings wird beispielsweise nicht deutlich, wer mit dem Pronomen ›he‹ bezeichnet wird, da (noch) keine visuelle Entsprechung gefunden bzw. kein Bezug zur visuellen Ebene hergestellt werden kann. Die *captions* stellen somit weder eine genaue Beschreibung der Bilder dar noch geben sie notwendige Hintergrundinformationen, sondern lassen großen Spielraum für Interpretationen.

Das visuelle Herauszoomen ist dagegen ein typisches Verfahren der ›*Elaboration*‹, also einer Verbindung von Elementen, die in ihrer Abfolge jeweils ein Mehr an Informationen bzw. eine Spezifizierung dieser Informationen vermittelt. Das langsame Sichtbarmachen weiterer Details des Telefons (bzw. des Bildes eines Telefons) stellt eine solche Spezifizierung dar, indem erst nach und nach deutlich wird, um was für ein Objekt es sich handelt.

Die Abfolge der Panels erfüllt die beiden folgenden logischen Formeln, die als Bedeutungspostulat und Defaultaxiom, also als Beschreibung der im Diskurs notwendigen Gegebenheiten zur Inferenz der *Elaboration*-Relation vorgesehen und in Tabelle 2 oben (*C.MP.Elaboration* und *C.A.Elaboration*) zu entnehmen sind (vgl. Asher/Lascarides 2003 für verbalen Diskurs, Wildfeuer 2014a für Film sowie Bateman/Wildfeuer 2014a für Comic):

$$\phi_{Elaboration\,(\pi_i,\pi_j)} \Rightarrow Part\ of\ (e_{\pi_i}, e_{\pi_j})$$

$$(?\,(\alpha,\beta,\lambda) \wedge specification\,(\alpha,\beta)) > Elaboration\,(\alpha,\beta,\lambda)$$

Die erste Formel besagt, dass für die Interpretation bzw. Annahme einer *Elaboration*-Relation (hier markiert durch $\phi_{Elaboration}$) zwischen zwei Elementen, die sehr allgemein mit π_i und π_j beschrieben werden, eine Teil-Ganzes-Beziehung (Part of) zwischen den beiden Diskurseinheiten (als Ereignisse im Diskurs dann mit e_{π_i}, e_{π_j} markiert) bestehen muss. Der Pfeil in der Mitte der Formel ist eine ›materielle Implikation‹, die diese Folge formal ausdrückt.

Die zweite Formel fordert außerdem ein Spezifizierungsverhältnis zwischen den (aufgrund anderer Beschreibungsmodalitäten und -logiken hier mit α und β gekennzeichneten) Einheiten im Kontext. Sie lässt sich folgendermaßen lesen: Eine zunächst unterspe-

zifizierte, also noch nicht bekannte Relation (durch das Fragezeichen gekennzeichnet) zwischen den Elementen α und β im Kontext λ kann zusammen mit (∧) einem Spezifizierungsverhältnis zwischen den beiden Elementen *normalerweise* (d. h. abduktiv angenommen: >) als eine *Elaboration*-Relation zwischen diesen beiden Elementen in diesem Kontext genauer spezifiziert werden.

Asher/Lascarides geben für *Elaboration* an, »that the events described in [β] describe in more detail those described in [α] […] to reflect its semantic function of changing granularity of description« (Lascarides/Asher 2007, 8). Ein solches Spezifizierungsverhältnis in Form von zusätzlichen Informationen, zum Beispiel durch weitere Detailaufnahmen oder das Ein- und Auszoomen der Panelperspektive und damit durch eine Veränderung in der Beschreibungsdimension, nehmen wir auch für Comics an. Ähnlich wie im Film (vgl. Wildfeuer 2014a, 66f.) gehen wir dabei davon aus, dass vor allem Perspektivwechsel und Zoomtechniken einen solchen Effekt herbeiführen. Dabei ist irrelevant, ob es sich um ein Herein- oder Herauszoomen (wie im obigen Comic-Beispiel) handelt, da in jedem Fall ein Mehr an bzw. eine Veränderung der Informationen gegeben ist, das auch in der Gleichzeitigkeit der Panels auf einer Seite erkennbar ist und nicht, wie beispielsweise im Film, in der Folge der einzelnen Bilder oder Einstellungen interpretiert wird. Im Vergleich zu den anderen Diskursrelationen, die zeitlich-räumliche oder kausale sowie textuell parallele oder kontrastive Verhältnisse aufzeigen (siehe Tabelle 1), kann *Elaboration* genau dann inferiert werden, wenn die Beschreibungsparameter zwischen zwei Einheiten so verändert werden, dass auch der daraus entstehende Informationsgehalt ein neuer oder andersartiger ist.

Asher/Lascarides zufolge kann im Falle der ersten zwei Panelgrenzen jeweils von einer *Elaboration*-Relation gesprochen werden. Diese Relationen stellen damit dasjenige abstrakte Konstrukt dar, das für das Füllen der Leerstelle zwischen den Panels von den Leser_innen gebildet wird. Sie dienen damit der Bildung der Hypothese, dass es sich bei den Einzelheiten um Details eines konkreten Telefons handelt. Auch wenn dieses Telefon bereits in der *caption* des ersten Panels sprachlich explizit gemacht wird und so die intersemiotische Identifizierung bereits mit der Rezeption der ersten Panels erfolgreich stattfinden kann, stellt die Detailaufnahme gewisse Erwartungen an die folgenden Panels auf. Ähnlich wie im McCloud-Beispiel oben wird die Inferenzziehung demnach auch hier bereits im ersten Panel durch eine Semantisierung des visuellen Gehaltes aktiviert.

Wir stellen die sich aus den *Elaboration*-Relationen ergebende Diskursstruktur formal in Abbildung 5 dar. π_0 labelt darin die sich aus den Diskursrelationen ergebende Gesamtstruktur mit den einzelnen Einheiten bzw. Panels, die jeweils mit einem weiteren Label (π_i) gekennzeichnet werden.

Die Struktur in Abbildung 5 stellt das Ergebnis des von uns beschriebenen Interpretationsprozesses dar, wobei einige Details nicht berücksichtigt werden: Beispielsweise spielen intersemiotische Bezüge zwischen Text- und Bildebene (wie die zwischen »telephone« und den visuellen Details des Telefons) an dieser Stelle keine Rolle, sondern sind Teil des vorangehenden Analyseprozesses, den wir hier

nicht ausführlich beschreiben können (vgl. Bateman/Wildfeuer 2014a; 2014b).

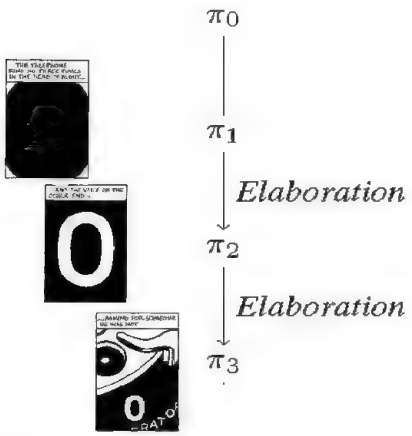


Abb. 5: Diskursstruktur der ersten Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzuchelli, 2).

Weil der Comic explizit mit den Darstellungsmöglichkeiten spielt und zwei Versionen des Telefons (eine reale, eine abgebildete) einsetzt, sind grundsätzlich unterschiedliche Interpretationswege möglich, die davon abhängen, wann diese Täuschung tatsächlich erkannt wird. Unsere Modellierung stellt im Folgenden nicht nur diese Interpretationswege explizit dar, sondern macht deutlich, wie (und wann) die Interpretationen durch die unterschiedlichen möglichen Auflösungen der Täuschung zustande kommen. Wir gehen hier von zwei im Detail voneinander abweichenden Interpretationen aus.

Interpretationsweg 1:

Zum einen ist es möglich, das vierte Panel, welches das Telefon nun in Gänze präsentiert, als eine weitere *Elaboration* zu inferieren, die wiederum das Ergebnis eines Zooms und somit eine Spezifizierung des vorherigen Telefons als Diskursreferenten zeigt. Folglich besteht zu diesem Zeitpunkt weiterhin die Hypothese, dass auch das vierte Panel ein reales Telefon zeigt, dessen Klingeln durch die Buchstabenfolge »RRING« repräsentiert wird. Die Diskursstruktur zu diesem Zeitpunkt besteht aus einer einfachen Kette von drei *Elaboration*-Relationen bis hin zur Diskurseinheit π_4.

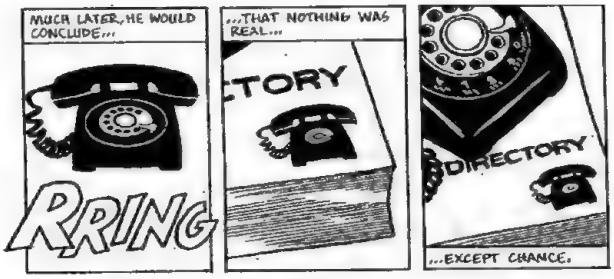


Abb. 6: Zweite Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2).

In der weiteren Rezeption wird dann deutlich, dass π_5 nicht mehr das gleiche Telefon zeigt, sondern lediglich eine Abbildung eines solchen Telefons auf einem Telefonverzeichnis (Abb. 6). Diskurstheoretisch muss der Zusammenhang zwischen (π_4) und (π_5) also anders interpretiert werden als durch eine *Elaboration*. Allerdings lassen sich ebenso wenig eine zeitlich-räumliche Folge oder eine kausale Relation erkennen, auch die Bedingungen für die Weitergabe von Hintergrundinformationen (wie in einer *Background*-Relation) sind nicht erfüllt. Stattdessen sind die beiden Panels vor allem strukturell sehr ähnlich, da sie beide ein Telefon bzw. ein Abbild eines Telefons zeigen. Da jedoch ein signifikanter Unterschied in der tatsächlichen

Darstellung dieses Telefons besteht, nämlich in der Tatsache, dass das eine ein in der dargestellten Welt reales Telefon, das andere lediglich ein Abbild ist, ähneln sich die beiden Panels semantisch nur bedingt und stellen eher einen Kontrast dar. Das Verhältnis zwischen den beiden Panels 4 und 5 erfüllt damit die Bedingungen für eine *Contrast*-Relation, die folgendermaßen ausgedrückt werden kann:

$$\phi_{Contrast\,(\pi_i,\pi_j)} \Rightarrow \Box(K_{\pi_i} \sim K_{\pi_j})$$

$$(?\,(\alpha,\beta,\lambda) \wedge semantic\ dissimilarity\ (\alpha,\beta)) > Contrast\ (\alpha,\beta,\lambda)$$

Für eine *Contrast*-Relation zwischen zwei Einheiten π_i und π_j ist es notwendig (ausgedrückt mit dem Operator □), dass die Diskursrepräsentationen dieser Einheiten (K) (vgl. zur ausführlichen Rekonstruktion dieser Diskursrepräsentationen Bateman/Wildfeuer 2014a; 2014b), durch »a partially isomorphic mapping« (Asher/Lascarides 2003, 168) miteinander verbunden sind (Operator ~). Die semantische Unähnlichkeit ist als Bedingung in der zweiten Formel angegeben, die ähnlich wie die zweite Formel für *Elaboration* folgendermaßen gelesen werden kann: Eine zunächst unterspezifizierte, also noch nicht bekannte Relation zwischen den Elementen α und β im Kontext λ kann zusammen mit (∧) semantischer Unähnlichkeit zwischen den beiden Elementen *normalerweise* (>) als eine Contrast-Relation zwischen diesen beiden Elementen in diesem Kontext inferiert werden. Asher/Lascarides führen dazu aus, dass ein gemeinsames Thema vorhanden sein muss, das im Beispiel zumindest in der Darstellung eines Telefons gegeben ist, diese allerdings auf unterschiedlichen Ebenen oder, wie Bachmann es formuliert, in Ikonen erster und zweiter Art stattfindet (vgl. Bachmann, 308).

Die Inferenz der *Contrast*-Relation beeinflusst die Hypothesenfindung und -bestätigung der bisherigen Zusammenhänge maßgeblich. Denn durch den Wechsel der Darstellungsweise des Telefons wird deutlich, dass die bisherige Struktur (die Darstellung eines realen Telefons) *kontrastiv* zu der durch Panel 5 entstehenden Darstellung einer Abbildung eines Telefons verläuft. Die *Elaboration*-Relationen zwischen den ersten vier Panels bilden somit eine jetzt abgeschlossene Einheit, der nun π_5 zur Seite gestellt wird. Diese abgeschlossene Einheit labeln wir als eine dem Gesamtdiskurs untergeordnete Teilstruktur π'. Die Einbindung der Einheit π_5 in den Gesamtdiskurs und kontrastiv zu π' wird durch das so genannte *Context Change Potential* (vgl. Asher/Lascarides 2003, 42) ermöglicht. Dabei verändert sich die Diskursstruktur dynamisch, indem die Anknüpfung des fünften Panels nicht direkt an das zuletzt angefügte Panel 4, sondern an die Teilstruktur π' erfolgt, die folglich als andere Darstellungsebene verstanden wird. Wir stellen diese Veränderung in der Diskursstruktur in Abbildung 7 dar.

Asher/Lascarides bezeichnen diese dynamische Veränderung auch als *discourse pop*, da sozusagen eine Umkehrung der gesamten Struktur erfolgt und eine Abhängigkeit bzw. Unterordnung entsteht. Eine solche Umkehrung und Neuinterpretation haben wir bereits für den Film ausführlich beschrieben, hier sind es vor allem Traum- und andere Projektionssequenzen, die erst im Nachhinein als solche erkannt werden und deren Struktur deswegen neu konstruiert werden muss. Typische Beispiele hierfür sind die Anfangsszenen aus

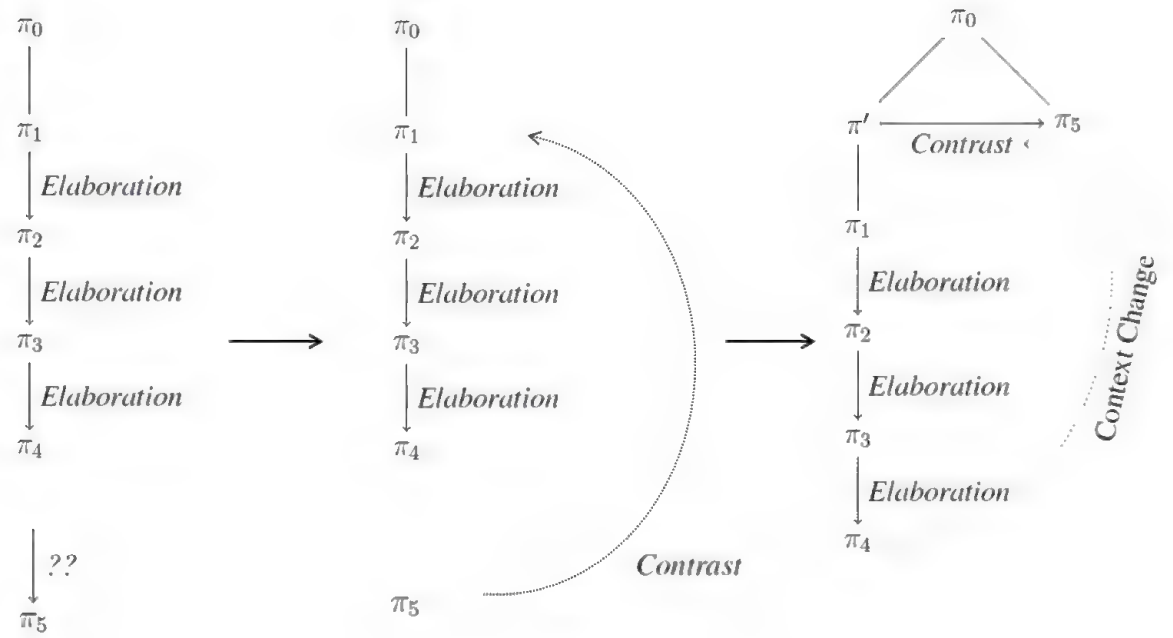


Abb. 7: Sich dynamisch verändernde Diskursstruktur der ersten fünf Panels aus *City of Glass.*

VANILLA SKY und A SINGLE MAN (vgl. Wildfeuer 2014a, 110–122 und Wildfeuer 2014b). In allen Fällen handelt es sich wie in dem Comic-Beispiel um eine explizite Täuschung der Rezipient_innen, die erst durch die Hinzufügung weiterer Informationen erkennbar und interpretierbar wird.

An die so entstehende Struktur kann dann auch das folgende sechste Panel angeknüpft werden, indem zwischen Panel 5 und Panel 6 eine weitere *Elaboration*-Relation inferiert wird. Das Herauszoomen aus der Darstellung des Telefons auf dem Telefonregister stellt ebenfalls eine Spezifizierung dar, die weitere Informationen über das Objekt gibt und zugleich das tatsächliche Telefon erscheinen lässt und damit die vorherige Interpretation sowohl bildlich als auch sprachlich auflöst. Der dafür benötigte *cue* ist in der diskursiven Struktur durch die notwendige Inferenz der *Contrast*-Relation verankert.

Interpretationsweg 2:

Ein weiterer Interpretationsweg stellt sich ein wenig anders dar und vollzieht den *discourse pop* (siehe oben) bereits bei Anfügung von Panel 4 an die vorhergehende, in Abbildung 5 gegebene Diskursstruktur. Diese Interpretation wird vor allem durch die grafische Ebene beeinflusst, auf der möglicherweise bereits in Panel 4 eine Veränderung der Darstellungsebene erkannt wird. Während die ersten drei Panels eine detaillierte, tiefenwirksame Zeichnung des Telefons enthalten, ist das Bild des Telefons in Panel 4 deutlich abstrakter. Es wäre demnach auch denkbar, bereits in der Verknüpfung von Panel 3 und 4 einen Kontrast in der Darstellung des realen Telefons sowie der Abbildung eines Telefons zu erkennen.

Dieser Interpretation folgend beschreibt Bachmann die Zuweisung der linearen Verkettung der einzelnen Panels untereinander,

wenn er schreibt, dass »das dritte [Panel] aber nicht, wie zu erwarten, (nur) auf das vierte, sondern, je nach Lesart, stattdessen oder zusätzlich auf das sechste« (Bachmann, 306) verweist. Ihm zufolge lassen die Details im dritten Panel sowie die Dreidimensionalität der Darstellung darauf schließen, »dass das Telefon im dritten Panel das ›reale‹ ist« (Bachmann, 307). Damit Bachmanns Interpretation funktioniert, muss bereits mit Panel 4 eine *Contrast*-Relation inferiert und die Diskursstruktur wie in Abbildung 8 konstruiert sein. Panel 5 kann dann ebenfalls durch *Elaboration* mit der bisherigen Struktur verbunden werden, weil auch zwischen der ersten Abbildung und der zweiten auf dem Telefonverzeichnis ein Zoom- bzw. Spezifizierungsverhältnis besteht. Ähnlich kann mit Panel 6 verfahren werden.

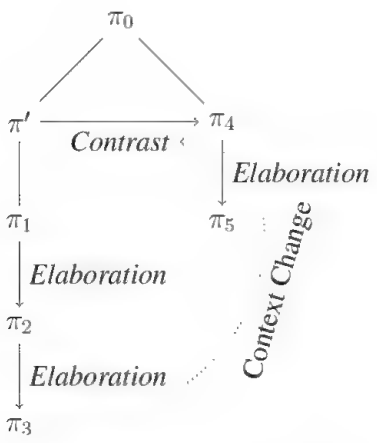


Abb. 8: Zweite dynamische Interpretationsmöglichkeit für *City of Glass*.

Beide möglichen Interpretationswege machen deutlich, dass der Wechsel in der Darstellungsweise des Telefons die vorangegangenen Interpretationen, wie in der Rezeption des McCloud-Beispiels, in Frage stellt. Durch Aufdeckung der Täuschung ist tatsächlich nicht mehr eindeutig erkennbar, ob die vorher gezeigten Details des Telefons nicht bereits Details der Abbildung eines Telefons sind. Auf die sich dynamisch entwickelnde Diskursstruktur hat dies entscheidenden Einfluss, denn die bisher aufgestellten Hypothesen müssen erneut hinterfragt und verifiziert werden. Hierbei hilft in beiden Fällen die *caption* in Panel 5, die sprachlich sehr explizit die Frage nach der Realität zum Ausdruck bringt: »… that nothing was real …«. Die Intersemiose von Text und Bild in diesem Panel lässt folglich ebenfalls darauf schließen, dass hier mit unterschiedlichen Realitäts- und Darstellungsebenen gearbeitet wird und sich die vorherigen Interpretationen verändern. Diese Veränderungen mit unserem Instrumentarium zu beschreiben, hilft uns, die so dringend benötigte semantische Basis für die Vielzahl der Interpretationen herauszuarbeiten und diese zu reduzieren. Diese semantische Basis ergibt sich zum einen aus den konkreten Herausforderungen des Comic-Diskurses an die Rezipient_innen, Kohärenz zwischen den Einheiten des Diskurses herzustellen. Nur die Interpretation der für den Kontext plausibelsten Relationen, hier *Elaboration* und *Contrast*, kann diese Kohärenz gewährleisten, da die formalen Bedingungen für alle anderen Relationen nicht erfüllt sind. Zum anderen geben multimodale bzw. intersemiotische Interpretationen weitere Hinweise für das Inferieren der Diskursstruktur. So spielt etwa das onomatopoetische »RRING« in Panel 4 eine wichtige Rolle, indem es eine auditive Ebene eröffnet, die nur das Klingeln eines realen Telefons darstellen kann: Abbilder von Telefonen

dagegen können nicht klingeln. Die multimodale Bedeutungskonstruktion lässt demnach aufgrund der Zuweisung einer Text-Bild-Relation innerhalb von Panel 4 darauf schließen, dass der Wechsel der Darstellungsebene erst im Übergang zu Panel 5 erfolgt und damit die erste von uns vorgestellte Lesart plausibler ist.

So ist es innerhalb dieser Struktur und entgegen der Annahme Bachmanns dann durchaus nachvollziehbar, dass das dritte Panel mit dem vierten kohärent verbunden werden kann. Mit dem sechsten Panel dagegen kann das dritte aufgrund seiner semantischen Abweichung und der von Bachmann selbst herausgearbeiteten anderen Darstellungsebene (nämlich der Ebene des Bildes eines Telefons), die in unserer Interpretation als untergeordnete Teilstruktur verstanden wird, nicht mehr sinnvoll verknüpft werden. Dies bestätigen auch andere Interpretationen, zum Beispiel bei Coughlan oder Lefèvre, vor allem aber lassen sich zur Stärkung dieser Hypothese keinerlei Hinweise im Text finden.

Dieses Beispiel steht damit exemplarisch für eine dynamische und sich damit stetig verändernde Hypothesenbildung innerhalb multimodaler Artefakte, deren Beschreibung bislang nur annäherungsweise möglich ist. Die lineare Rezeption der Panels der von uns ausgewählten Comicseite erfordert ein ständiges Hinterfragen und Neuanordnen der bereits bekannten und hinzugekommenen Informationen, um einen sinnvollen Zusammenhang konstruieren zu können. Diskurstheoretisch sind die Verweise bzw. Relationen zwischen den Panels aufgrund unterschiedlicher von uns herausgearbeiteter Hinweise in der linearen Abfolge geklärt. Damit liegen Hypothesen vor, die in einer empirischen Überprüfung des von den Rezipient_innen tatsächlich gefundenen Interpretationsweges dann bestätigt werden dürften.

Zwischen den Linien, mitten im Diskurs

Viele Interpretationen und Rezensionen zur Comic-Adaptation *City of Glass* heben unentwegt den besonders hohen und anspruchsvollen interpretatorischen Aufwand hervor, der für die Rezeption notwendig ist. Immer wieder ist die Rede von spezifischen Darstellungsformen, einer ausgefeilten Struktur sowie der besonderen Komplexität, die den Rezipient_innen eine mühevolle Interpretation bescheren (vgl. u. a. Platthaus; Bachmann). Warum diese so mühevoll scheinen und welche Inferenzen bzw. kognitiven Operationen dafür notwendig sind, ist in vielen Untersuchungen bislang außen vor geblieben.

Die von uns vorgenommene Analyse kann diesen interpretatorischen Aufwand nicht nur bestätigen, sondern sogar mithilfe des diskursanalytischen Instrumentariums explizit machen. Indem sie die unterschiedlichen Prozesse der Hypothesenbildung aufzeigt, weist sie die vielerorts benannte Täuschung der Leser_innen erstmals konkret im multimodalen Text und damit im Material selbst nach und bestätigt damit die hervorgehobene Ambiguität (vgl. Schmitz-Emans). Allerdings ermöglichen die Auflistung der unterschiedlichen *cues* sowie die Einschränkung der jeweiligen Inferenzleistungen aufgrund der durch den Kontext gegebenen Bedingungen keineswegs eine eindeutige Interpretation. Im Gegenteil: Die Informationen können zwar durch klar

identifizierbare *cues* kohärent miteinander verbunden und zu einer sinnvollen Geschichte zusammengebracht werden, allerdings bleiben unterschiedliche Lesarten offen.

Insbesondere die diskursive Gestaltung der Seiten beeinflusst diese Lese- und Interpretationswege. Das vielerorts hervorgehobene, nahezu klassische 3x3-Layout und das einheitliche Format der Panels wirken hierbei unterstützend für eine kohärente Interpretation. Auch die für die gestalterischen Besonderheiten notwendigen komplexen Interpiktorialitätsbezüge, wie sie Bachmann herausarbeitet, sind gleichermaßen hilfreiche Interpretationsmuster, ohne deren Hinzuziehung das Gesamtverständnis der Geschichte nicht erfassbar ist. Die Analyse der diskursiven Struktur ermöglicht allerdings erstmals, die in anderen Arbeiten oftmals genannten, aber nicht weiter beschriebenen Inferenzen mithilfe des Instrumentariums an Diskursrelationen explizit zu machen und – vor allem – zu objektivieren.

Auf dieser Basis kann ein allgemeines Verständnis des Comics vorausgesetzt werden, in dem die Bildübergänge nicht, wie Platthaus (97f.) es formuliert, allein subjektiv und durch Spekulation gefüllt werden. Stattdessen – und auch das formuliert Platthaus – gilt

> das Prinzip des Comics: Seine Lücken im Erzählfluß klagen die Fortschreibung durch den Leser ein. Gleichzeitig aber tritt jede Seite mit dem Anspruch auf, vollständig zu berichten. Jede Comicseite ist wie ein Gerüst, über das der Leser eine glatte Fläche mauern muß, und jeder Comic ist eine ›Stadt aus Glas‹, die dazu aufruft, sie zu durchschauen und ihr gerade damit den Charakter der Durchsichtigkeit zu nehmen. (Platthaus, 98)

Jene tatsächlich notwendigen und vom Text hervorgerufenen Inferenzen sichtbar und damit das Prinzip *closure* explizit zu machen, kann bereits wertvolle Informationen liefern, muss im Weiteren aber vor allem mit empirischen Analysen gestützt werden. Das diskurssemantische Instrumentarium kann, wie wir gezeigt haben, und sollte ausführlich auf das Medium ›Comic‹ übertragen werden, um so die von McCloud beschriebenen Übergänge und Füllungen des berühmten *gutter* adäquat theoretisch beschreiben zu können und empirisch nachweisbar zu machen.[5]

Bibliografie

Asher, Nicholas u. Alex Lascarides: Logics of Conversation. Cambridge: Cambridge Univ. Press, 2003.

Auster, Paul (W), Paul Karasik (A) u. David Mazzucchelli (A), David: City of Glass. The Graphic Novel. New York: Picador, 2004.

Bachmann, Christian: Der Comic als Labor semiotischer Interpiktorialitätsforschung. Paul Karasiks und David Mazzucchellis *City of Glass*. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 299–318.

Barnes, David: Time in the Gutter: Temporal Structures in *Watchmen*. In: KronoScope 9,1–2 (2009), S. 51–60.

Bateman, John A. u. Karl-Heinrich Schmidt: Multimodal Film Analysis. How Films Mean. London, New York: Routledge, 2012.

Bateman, John A. u. Janina Wildfeuer: A multimodal discourse theory of visual narrative. In: Journal of Pragmatics (2014a) <http://dx.doi.org/10.1016/j.pragma.2014.10.001>. Letzter Zugriff am 03.11.2014.

Bateman, John A. u. Janina Wildfeuer: Defining units of analysis for the systematic analysis of comics: a discourse-based approach. In: Studies in Comics 5.2 (2014b) [im Erscheinen].

Bearden-White, Roy: Closing the Gap. Examining the Invisible Sign in Graphic Narratives. In: International Journal of Comic Art 11,1 (2009), S. 347–362.

Bordwell, David: Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema. Harvard: Harvard Univ. Press, 1989.

Christiansen, Hans-Christian: Comics and Film. A Narrative Perspective. In: Comics Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics. Hg. v. Anne Magnussen u. Hans-Christian Christiansen. Arhus: Museum Tusculanum Press, 2000, S. 107–122.

Coughlan, David: Paul Auster's *City of Glass*. The Graphic Novel. In: Modern Fiction Studies 52,4 (2006), S. 832–854.

Goggin, Joyce u. Dan Hassler-Forest: The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature. Critical Essays on the Form. Jefferson u. London: McFarland, 2010.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

Hobbs, Jerry R.: Literature and Cognition. Standford: Lecture Notes, 1990.

Iser, Wolfgang: Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung. Stuttgart: Fink, 1976.

Kress, Gunther R. u. Theo van Leeuwen: Reading Images. The Grammar of Visual Design. New York: Routledge, 1996.

Lascarides, Alex u. Nicholas Asher: Segmented Discourse Representation Theory: Dynamic Semantics with Discourse Structure. In: Computing Meaning: Bd. 3. Hg. v. Harry Bunt u. Reinhard Muskens. Dordrecht: Springer 2007, S. 87–124.

Lefèvre, Pascal: The construction of space in comics. In: Image and Narrative. Online Magazine of the Visual Narrative, Issue 16 (2007). <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm>. Letzter Zugriff am 01.08.2014.

Martin, James R. u. David Rose: Working with Discourse: Meaning beyond the Clause. London: Continuum, 2003.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper Perennial, 1993.

Peirce, Charles Sanders: The Collected Papers of Charles Sanders Peirce. Hg. v. Charles Hartshorne u. Paul Weiss. Cambridge: Belknap Press of Harvard Univ. Press, 1979.

Platthaus, Andreas: Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildergeschichte. Frankfurt a. M. u. Leipzig: Insel, 2000.

Postema, Barbara: Narrative Structure in Comics. Making Sense of Fragments. Rochester u. New York: RIT Press, 2013.

Saraceni, Mario: Relatedness: Aspects of Textual Connectivity in Comics. In: The Graphic Novel. Hg. v. Jan Baetens. Leuven: Leuven Univ. Press 2001, S. 167–179.

Schmitz-Emans, Monika: Literatur-Comics. Adaptationen und Transformationen der Weltliteratur. Berlin u. New York: de Gruyter, 2012.

Wildfeuer, Janina: Intersemiosis in Film: Towards a New Organisation of Semiotic Resources in Multimodal Filmic Text. In: Multimodal Communication 1,3 (2012), S. 276–304.

Wildfeuer, Janina: Trompeten, Fanfaren und orangefarbene Tage. Zur Intersemiose in Die fabelhafte Welt der Amélie. In: Multimodale Bilder. Zur synkretistischen Struktur des Filmischen. Hg. v. Lars Grabbe, Patrick Rupert-Kruse u. Norbert M. Schmitz. Darmstadt: Büchner, 2013, S. 81–101.

Wildfeuer, Janina: Film Discourse Interpretation. Towards a New Paradigm for Multimodal Film Analysis. London u. New York: Routledge, 2014a.

Wildfeuer, Janina: Coherence in Film. Analysing the Logical Form of Multimodal Narrative Discourse. In: Multimodal Epistemologies: Towards an Integrated Framework. Hg. v. Arianna Maiorani u. Christine Christie. London u. New York: Routledge, 2014b, S. 260–274.

Wildfeuer, Janina: Formale Zugänge zur Diskursanalyse. In: Zeitschrift für Semiotik 34, 3–4 (2014c).

Filmografie

A SINGLE MAN (USA 2009; R: Tom Ford).

VANILLA SKY (USA 2001; R: Cameron Crowe).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Beispielpanelfolge zur *closure*-Debatte (McCloud, 68).

Abb. 2: Konstruierte Bilderfolge aus Panels nach McCloud (68 u. 160; *caption* im dritten Panel entfernt).

Abb. 3: *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzuchelli, 2).

Abb. 4: Erste Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2).

Abb. 5: Diskursstruktur der ersten Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzuchelli, 2).

Abb. 6: Zweite Zeile der Comicseite aus *City of Glass* (Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2).

Abb. 7: Sich dynamisch verändernde Diskursstruktur der ersten fünf Panels aus *City of Glass.*

Abb. 8: Zweite dynamische Interpretationsmöglichkeit für *City of Glass.*

1] Es ist hier unbedingt die Nebenbemerkung wert, dass sich zum Beispiel in Neil Cohns Buch *The Visual Language of Comics* (2013) unter dem Eintrag *closure* ein direkter Querverweis auf den Eintrag *inference* befindet und *closure* selbst keine Indexierung nachweist. Auch Mario Saraceni schreibt von »closure or inference« (175) und setzt die beiden Bezeichnungen äquivalent zueinander.

2] Die beiden sich im Erscheinen befindenden Aufsätze stellen erstmals eine umfangreiche Theorie zur multimodalen Analyse visueller Narrative und insbesondere des Comics vor, die zum einen die spezifischen Details der semiotischen Ressourcen und ihrer kontextabhängigen Interpretation in den Vordergrund stellt, zum anderen ein Set von Diskursre-

lationen für die Analyse der Leerstelle im Comic zur Verfügung stellt. Einige dieser Relationen werden wir im Folgenden aufgreifen und ohne größeren logisch-formalen Kontext für die Analyse des hier in Rede stehenden Beispiels aufarbeiten.

3] Die spezifischen Eigenschaften von Film und Comic werden oft als sehr ähnlich bezeichnet, vor allem im Hinblick auf die Erzählstruktur (vgl. z. B. Christiansen). So werden Frames im Film und Panels im Comic ähnlich neben- und nacheinander gereiht, können Farben, Schattierungen sowie die Montage eine wichtige Rolle spielen. Beide Texte sind multimodal höchst interessant und vermitteln ihre Inhalte ähnlich komplex. Es liegt demnach nahe, Strategien der Kohärenzbildung im Film auch für den Comic anzunehmen und diese detailliert zu analysieren.

4] Es handelt sich hierbei um eine von uns konstruierte Bildfolge aus Panels, die bei McCloud vorhanden, aber nicht zusammengehörig sind, deren Gestaltung deswegen nicht ganz kohärent ist und hier lediglich zur Illustration unseres Beispiels dient. In einer optimierten Folge von Panels würde der Hintergrund des dritten Bildes dem der vorhergehenden Panels angepasst sein, so dass der Kontrast weniger stark auffällt. Auch die Mimik des Mädchens könnte der Situation und der sprachlichen Realisierung angepasst werden, um eine präzisere Lenkung des Interpretationsprozesses zu erzielen.

5] Diese Arbeit wurde durch ein Forschungsprojekt der Zentralen Forschungförderung der Universität Bremen sowie eine DAAD-Projektförderung im projektbezogenen Personenaustausch mit The Polytechnic University Hongkong (PPP Hongkong, Projektnr. 56156404) ermöglicht. Wir danken für diese Unterstützung.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor
Lukas R. A. Wilde (Tübingen)

Aufsatztitel
Was unterscheiden Comic-›Medien‹?

Journal
Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise
Lukas R. A. Wilde: Was unterscheiden Comic-›Medien‹? In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 25–50. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/wilde>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen
Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout
Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung
Marie-Luise Meier

Kontakt
Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Was unterscheiden Comic-›Medien‹?

Lukas R. A. Wilde (Tübingen)

So lange wurden nun bereits emotionale Debatten um die geteilte Identität des Comics, einerseits als ›Medium‹, andererseits als ›Gattung‹ geführt, dass diese Frage mittlerweile von Comic Strips selbst für Pointen ausgebeutet wird, stellt W. J. T. Mitchell in seinem Essay *Comics as Media* fest (vgl. Mitchell, 256).[1] Weiterhin ist Dietrich Grünewalds Beobachtung zuzustimmen, dass der ›Medien‹-Begriff im Zusammenhang mit Comics in vielen Fällen einer vorwegnehmenden Nobilitierungsstrategie Vorschub leistet, welche die prinzipielle ›Unschuld der Form‹ gegenüber fragwürdigen ›Inhalten‹ in Schutz nehmen soll (vgl. Grünewald 2010, 16f.); ganz explizit so z. B. bei Scott McCloud und seiner Metapher des ›leeren Gefäßes‹ (»the medium [...] a vessel«, McCloud 1994, 6), wie Dylan Horrocks herausgearbeitet hat (vgl. Horrocks).[2] Dieser strategische Gebrauch des Begriffs scheint in Teilen dem Gegenstand selbst geschuldet: Anders als viele andere, dem Comic gegenübergestellte Erzählmedien unserer *media convergence culture* (etwa Filme oder Videospiele, vgl. Jenkins 2006a, 260–263; insb. auch 2006b; Jensen 2010; Gardner 2014) beruhen Comics auf keiner bestimmbaren oder bestimmenden Technologie und können zudem selbst in unterschiedlichen ›Medien‹ – nun verstanden als *delivery technologies* (vgl. Jenkins 2006a, 13) – auftreten: dem gedruckten Buch, einer Website oder gar einer Smartphone-App. Damit sieht man sich dem Dilemma ausgesetzt, einerseits (anstelle von ›Medium‹) Begriffe wie ›Prinzip‹ oder ›Format‹ für comictauglicher erachten zu wollen (vgl. Grünewald 2010, 14; Jüngst, 13f.), dennoch aber mit der Tatsache konfrontiert zu sein, dass der Comic tatsächlich als »konventionell-distinktes Medium« (Rajewsky, 6–18; vgl. Wolf) wahrgenommen wird. Insbesondere in Bezug auf intermediale Wechselwirkungen, z. B. zwischen Film und Comic, würde man diese Perspektive kaum aufgeben wollen (vgl. Ahrens 2011; Thoss). Entweder legt man also dem ›Comic‹ eine rein kulturelle bzw. konventionelle Definition zugrunde – »a comic is what has been produced under the definition of a ›comic‹« (Barker, 8; vgl. Hague, 16; Witek; Cohn, 1–3) – oder aber man bemüht sich, die ›Medialität‹[3] des Comics vermittels Einschluss- und Ausschlusskriterien zu definieren, durch die Abgrenzungen gegenüber anderen visuellen ›Medien‹ oder ›Formaten‹ garantiert werden sollen – etwa gegenüber Bilderbüchern, Cartoons, Verkehrsschildern, Infografiken, bis hin zu Wandteppichen und Höhlenmalereien

(vgl. Groensteen 2007, 12–17; Becker 2011; Harvey; Hague, 11–18). Eine solche extensionale Differenzlogik (›nach außen‹) ist darum zumeist gleichzeitig auch intensional (›nach innen‹) wirksam: Aus dem Spektrum aller angenommenen denkbaren Eigenschaften des Comics, seien sie semiotischer, technisch-apparativer oder produktions- und rezeptionsästhetischer Natur, werden jeweils einige induktiv als relevant ausgewählt. Diese werden daraufhin zum Kriterium seiner ›Medialität‹ erklärt, zur Summe der Beschreibung seiner maßgeblichen Eigenschaften, zu denen weitere, kontingente hinzukommen können.

Zumeist setzen solche Kriterien, paradoxerweise, selbst wiederum an dem »immer noch vorherrschende[n] wissenschaftlich-taxonomische[n] Interesse am Comic als *Medienkombination* von Text und Bild« (Becker 2010, 168; Herv. L. W.) an. Aufgrund dieses unterstellten Gegenübers der »Basismedien Schrift und Bild« (Schanze, 207) bescheinigt z. B. auch Irina O. Rajewsky dem Comic eine »plurimediale Grundstruktur« (Rajewsky, 15). Diese ›Medienkombination‹ könne sich freilich diskursiv zu einem neuen »Einzelmedium« (ebd.; vgl. Wolf, 254) konsolidieren.[4] Die ›Basismedien‹ (als erste Medienebene) treten somit innerhalb einer zweiten Ebene, des ›konventionell-distinkten Mediums Comic‹, auf, wobei dieses selbst von verschiedenen technisch-materiellen ›Medien‹ – *delivery technologies* als dritter Ebene – realisiert werden kann. Diese wirken wiederum auf die ersten beiden Ebenen zurück, etwa, wenn die *Scott Pilgrim*-App mit vernehmbaren Gitarrensounds neue ›Basismedien‹ ermöglicht (vgl. Hague, 75) oder ein Schwarz-Weiß-Druckverfahren diese einschränkt. Die Schwierigkeiten in dieser Beschreibungssprache beruhen nun nicht allein darauf, dass keinesfalls geklärt ist, was mit den ›Bildern‹ des Comics überhaupt gemeint ist.[5] Nähme man eine mediale Form-Inhalt-Differenz, die *vessel*-Metapher, tatsächlich ernst, so stellte sich zudem die Frage, wie sich funktional grundverschiedene ›Inhalte‹, nämlich all die *comicähnlichen* Werbeanzeigen, Infografiken, Piktogramme, Plakate, Logos, Otto Neuraths Isotypes, sowie die wachsende Zahl an *Information Comics* (vgl. Jüngst; Dolle-Weinkauf, 303–305; Hangartner; insb. Keller) vom ›eigentlichen‹ Comic (unserer Gegenstandsklasse, die kulturell als solche etabliert ist) unterscheiden. Anders gefragt: Wie wäre das Verhältnis des Comics als ästhetisches Medium zum Comic als kommunikativ-informativem Medium zu bestimmen (vgl. Elleström, 24–27)? Legt man rein konventionelle, kulturelle Definitionen zugrunde, ist eine kategoriale Trennung von vornherein ausgemacht, was im Falle des Webcomics und seiner beobachteten Rolle als Kommunikationskanal bereits schwieriger wird (vgl. Banhold/Freis, 174; Fenty/Houp/Taylor; Mitrevski; Hicks). Analytische Kriterien für eine Grenzziehung hingegen müssen wohl in vielen Einzelfällen Vorannahmen über die gesellschaftliche Funktion und Intention auf das Material zurückprojizieren.[6] Wie also ist, zusammenfassend, ein Medienverständnis zu erreichen, das weder essentialistisch ist, noch die Veränderungen in der Funktion und Verwendung des Comics methodisch ausblenden muss? Oder besser: Wie kann man diese Unterschiede am besten erfassen, statt sie durch einen zu ›monolithischen‹ Begriff zu überdecken? Es stellt sich also als zentrales Ziel dieser Untersuchung, erstens, die Frage

nach einer Beschreibungssprache, die dem Spektrum grafischer Inskriptionen in ihrer Vielfältigkeit gerecht wird, sowie zweitens, welche Rückschlüsse dies für die ›Medialität‹ des Comics, beziehungsweise konkreter für medienwissenschaftliche Zugänge ermöglicht, die eine Anschlussfähigkeit an andere Bereiche von Comicforschung und Kulturwissenschaft gewährleisten. Paradoxerweise aber scheint gerade die Medienwissenschaft am wenigsten dazu sagen zu können, was ein Medium eigentlich sei, bemerkt etwa Lorenz Engell: »Über die lapidar abschließende Ansicht dazu, ›es gibt keine Medien‹, ist man dabei allerdings nie hinaus und nie hinter sie zurück gekommen« (Engell 2011, 104).

Anstatt ›Medialität‹ als Sammelbegriff der Eigenschaften eines speziellen, bereits identifizierten Mediums zu verstehen oder anhand von ebenso vorausgesetzten »conceptual units such as image, music, text, film, verbal media or visual media« (Elleström, 14) zu beginnen, wird darum im Folgenden eine Perspektive gewählt, die Niklas Luhmann entnommen ist, nämlich die *operationale* Differenz zwischen ›Form‹ und ›Medium‹.[7] Diese beobachterabhängige Unterscheidung, die »mittlerweile schon fast zum guten Ton jeder Medientheorie gehört« (Kirchmann/Ruchatz, 19), empfiehlt sich gegenüber einer objektiv am Gegenstand bestimmbaren Form-Inhalt-Differenz, da »sie so allgemein gehalten ist, dass sie stets auch spezifiziert werden muss, um analytisch produktiv zu sein, dafür aber auch kaum etwas präjudiziert« (ebd.). In einigen ersten Schritten sollen zunächst Begrifflichkeiten um das systemtheoretische ›Form‹-Konzept herausgearbeitet werden, welche dann anhand dreier *Basisunterscheidungen* am Comic beobachtet werden können; dabei wird gleich nachgefragt werden, *wer* diese Unterscheidungen eigentlich vornimmt. Diese drei Grundoperationen des Comics, die Unterscheidung von +/- Bildobjekt, +/- Spur, sowie +/- Abstraktion, sind so gewählt, dass sie einerseits an einem gemeinsamen, möglichst kleinen Nenner ansetzen, einer von Scott McCloud vorgeschlagenen ›Urszene‹, andererseits aber bereits hier größtmögliche Beobachterabhängigkeit demonstrieren. ›Unterschieden‹ wird nämlich in zweierlei Hinsicht: einerseits durch verschiedene *theoretische* Perspektiven und Konzeptionen innerhalb der Sekundärliteratur, in der dadurch auch vergleichende Abgrenzungen gegenüber anderen Medien vorgenommen werden, andererseits aber bereits durch entsprechende *ästhetische* Verfahren des Comics selbst, die mittels rekursiver Markierungsoperationen ihre eigenen medialen Konstitutionsbedingungen reflektieren. Dies wird abschließend auch zur aufgeworfenen Frage zurückführen, wie sich die kulturell als ›Comic‹ etablierte Gegenstandsklasse dergestalt vielleicht doch gegenüber verwandten Artefakten profilieren lässt, welche eher auf Eindeutigkeit und Transparenz ihrer Kommunikationsmittel abzielen. Was also sind Comics, wenn sie als Medien gedacht werden?

Die Form des Mediums

›Medialität‹ meint zunächst einmal nur die Funktionsdynamik der sinnhaften Welterschließung anhand bestimmter, immer auch anders denkbarer Differenzlogiken (vgl. Ernst 2012, 208). Es geht also um Beobachtungen, nicht um Eigenschaften.[8] Wir erkennen ein ›Medium‹ zunächst daran, dass wir das in ihm

Artikulierte auch anders differenzieren und unterscheiden könnten – vor dem Hintergrund der Möglichkeiten, die es zur Verfügung stellt, aber eben auch limitiert. Ausgangspunkt ist dabei die von Fritz Heider (2005) weiterentwickelte Differenz zwischen ›Medium‹ und ›Ding‹, bzw. bei Luhmann (1998) zwischen ›medialem Substrat‹ und ›Form‹. Medien werden an der Kontingenz der Formbildungen erkennbar, die sie ermöglichen, also daran, was in ihnen durch operationale Sinnunterscheidungen als jeweilige ›Außenseite‹ prozessiert bzw. verworfen wird.[9] Das mediale Substrat meint die zur Verfügung stehenden Elemente, die selektiert, rekombiniert und umstrukturiert werden können, um jeweils temporäre Formen zu bilden (vgl. Luhmann 1998, 190 u. 196). Mit Formen »sind immer Einheiten gemeint, die von einem beobachtenden System konstruiert (unterschieden) werden« (Luhmann 1997, 167) und nicht etwa Elemente in einem naturwissenschaftlichen oder intersubjektiv vorfindbaren Sinn. Mit den Worten von Hans-Dieter Hubers systemtheoretischer Bildtheorie:

> Was als ›Einheiten‹ oder ›Bestandteile‹ aufgefasst wird, lässt sich nicht aus der Natur oder aus den Eigenschaften der Bestandteile selbst entscheiden, sondern nur aus den spezifischen Unterscheidungen und dem Erkenntnisinteresse des Beobachters. (Huber, 38)

Es geht somit um eine Aufmerksamkeitsbindung. Formen in der Sprache werden etwa durch Worte gebildet, wodurch in diesem Beispiel die Stimme (oder eine sie übertragende Technologie) unbeobachtet bleibt. Das erste, unhintergehbare ›Medium‹ ist dabei bei Luhmann ›Sinn‹, dessen ›Form‹ wiederum die Differenz von Aktualität und Potenzialität bildet (vgl. Luhmann 1998, 40 u. 50). Dieses Begriffspaar stellt damit gleichzeitig die allgemeinste Fassung dar, die Luhmann dem Medienbegriff gibt.[10] Das Verhältnis der Form zu ihrem jeweiligen Medium ist das der Selektivität. In der Medienphilosophie hat sich für diese Differenzziehung, also der *Einheit der Differenz* von Form und Medium, anstelle des missverständlichen ›Mediums‹ eben der Begriff der *Medialität* durchgesetzt:

> Der Vorteil dieses Arrangements ist, dass der Begriff des Mediums für das mediale Substrat reserviert werden kann. Auf diese Weise ist es möglich, argumentativ bei der Medialität zu beginnen. (Ernst 2012, 216).

Dabei fällt auf, dass nicht nur die Form-Medium-Differenz *selbst* eine solche Zwei-Seiten-Form ist, welche auf der Innenseite eben Formen, auf der Außenseite die unmarkierten Möglichkeitsräume des medialen Substrats bereithält. Auch diese Zwei-Seiten-Form in ihrer Gesamtheit kann wiederum als *eine* Seite einer Form, nämlich als die markierte Seite im medialen Substrat *der Sprache* verstanden werden. Andere denkbare sprachliche Differenzen wie ›Substanz/Akzidenz‹ wurden damit schließlich verworfen (vgl. Khurana 1998, 132). Am ausführlich untersuchten Beispiel der Sprache wird deutlich, dass »Medium/Form [...] aus denselben Elementen [bestehen] und sich nur relativ zueinander unterscheiden« (Khurana 2004, 100). Daraus ergibt sich das, was Martin Seel als »Stufenbau von Medium/Form-Verhältnissen« (Seel, 247) bezeichnet, welche in die eine Richtung auf immer speziellere Formbildungen, in die andere Richtung auf immer weitere Kontingenzhorizonte bezogen sind:

> So sind die Worte einer Sprache [...] ihrerseits ›Formen‹, nämlich Gestaltungen im Medium von Lauten, und auch Laute können wieder als Formen aufgefasst werden, nämlich Gestaltungen im Medium von Geräuschen, wie auch einzelne Geräusche wieder als Formen aufgefasst werden können, nämlich als Ereignisse im Medium des Rauschens, das den Hintergrund allen Hörens bildet. (Seel, 247)

Stets ließen sich weitere vorgängige Kontingenzräume angeben, die in Sinnunterscheidungen als ›Außenseite‹ verworfen worden sind:

> Wenn Medium und Form erst in einem praktischen Prozess, in dem sie aufeinander verwiesen sind, gemeinsam konstituiert werden, dann heißt dies auch, dass es immer wieder möglich ist, dass Kompositions- und Dekompositionsniveaus sich verschieben. (Khurana 2004, 103)

Ein zusammenfassendes Beispiel von Thomas Khurana anhand der Schrift bringt auf den Punkt, dass unter diesem ›Medium‹ eben

> gar nicht der materielle Träger der Schrift, die materielle Inskription verstanden wird, sondern die in Operation versetzte, zeitlich sich fortsetzende ›Schrift‹: ihre Rekombinierbarkeit als mentale Operation. (Khurana 1998, 137)

Bei der Identifizierung einer solchen (hier: sprachlichen) Form geht es noch nicht um die Frage nach ihrer Referenz oder ihrer wie auch immer verstandenen Bedeutung, denn jedes Objekt – und jede Inskription – kann *als* ganz verschiedene Formen für ganz verschiedene Zwecke operationalisiert werden. Etwas weniger abstrakt lässt sich dies am Beispiel des Films verdeutlichen: Entweder ich *verwende* ›Bewegung‹ als filmische Form, anhand derer ich nun die verschiedenen Medialitäten von Film und Fotografie beobachten und unterscheiden kann (Innen- bzw. Außenseite wären hier eben +/- Bewegung, welche sich am Film beobachten lässt, nicht aber an der Fotografie) oder ich *beobachte* die Bewegung *als* filmische Form, womit ich nach +/- Form-Sein differenziere (vgl. Paech 1998; 2007; Kirchmann/Ruchatz, 27; grundlegender zum Zusammenhang systemtheoretischer Prämissen vgl. Fuchs; Esposito, 88–100). Nach der Medialität zu fragen, bedeutet somit, die Aufmerksamkeit darauf zu lenken, warum etwas in einer medialen Konfiguration *als* etwas – in Differenz zu Alternativen – Gegenstand einer Unterscheidung wird. Keine dieser Perspektiven ist zwingend: Medialität wird somit zusammenfassend

> durch diskursiv-rhetorische Operationen hervorgebracht, die nicht nur in der wissenschaftlichen Beobachtung, sondern auch auf künstlerischen und populären Feldern [...] unentwegt praktiziert werden. (Kirchmann/Ruchatz, 25)

Welche Basisunterscheidungen könnten also als primäre Formen der Aufmerksamkeitsbindung des Comics fungieren, die so seine Medialität konturieren?

Basisunterscheidung 1: das Bildobjekt

Anhand dieser, von Scott McCloud vorgeschlagenen ›Urszene‹ des Comics, einer Art Smiley-Gesicht, soll im Folgenden dargelegt werden, wie bereits eine überaus simple Inskription als mindestens drei ganz verschiedene Formen unterschieden werden kann: »What are you really seeing?« (McCloud 1994, 31) Die erste ›Zwei-Seiten-Form‹, die wir hieran fast automatisch anschließen werden, ist die zwischen materiellen Linien auf Papier als unmarkierter Außenseite der Unterscheidung und ›einem Gesicht‹, einem Bildobjekt auf der

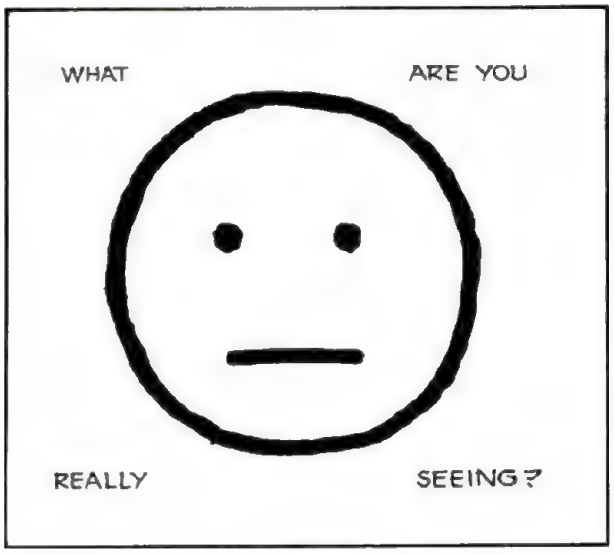


Abb. 1: *Understanding Comics* (McCloud, 31).

markierten Innenseite der Unterscheidung: die von Gottfried Boehm als solche titulierte (und in der Bildwissenschaft vielfach aufgegriffene) »ikonische Differenz« (vgl. Boehm, 29).[11] Kann man den Blick umkehren und hier, naiv gesprochen, ›das mediale Substrat des Bildes selbst‹ sehen? Selbstredend, möchte man zunächst meinen. Gerade auf dem Widerstreit dieser zwei Sichtweisen – dem zwischen Bildträger und Bildobjekt – beruht ja das Bild-Sehen (mit Husserl gesprochen, vgl. Wiesing 2000, 43; 2005, 37).[12] Scheint der Bildträger nicht genau jener Ermöglichungshorizont zu sein, der mit dem medialen Substrat gemeint ist? Differenzlogisch geschult muss man aber einwenden, dass man mit dem Bildträger nicht das so verstandene ›Bild-Medium‹ an sich in den Blick bekommt, sondern nur neue mögliche Formen. Wendet die Betrachter_in die Aufmerksamkeit nämlich auf die inskribierte Papierseite, so wird er doch (mit Luhmann: sinnhafte) Formen der Materialität sehen, z. B. Unebenheiten im Papier, die Maserung, die Tinte etc.:

> Nicht als Material selbst, sondern wiederum nur als vom jeweiligen Kunstwerk mit transportierte und ausgestellte Form kann es [das Material] in den Blick geraten und somit auf den Prozess der Bildgenese verweisen (Kirchmann/Ruchatz, 20; vgl. Paech 1998, 23).[13]

Die Medialität des Bildes wird nur etwa dort erahnbar und kommunizierbar, wo die ikonische Abbildungsrelevanz, das heißt die zur ikonischen Klassifizierung relevanten Eigenschaften, so stark zurückgeht, dass die *Formierung*, die ikonische Identifizierung, nicht mehr weitgehend unbewusst abläuft und schon das Differenzieren von Figur bzw. Grund einige Mühe macht (vgl. Blanke, 78–96). Dies ist etwa im Drudel (Abb. 2) der Fall, einem Bilderrätsel, in dem das ›Sehen-als‹ mitunter sogar enormer Anstrengung bedarf.

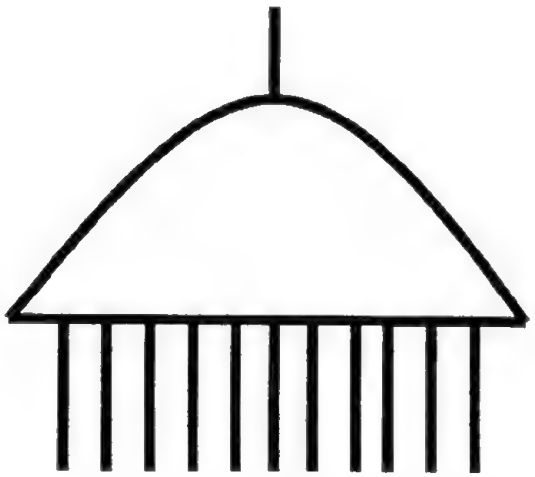


Abb. 2: *Vom Bild zum Sinn* (Blanke, 98).

Den gegenteiligen Fall führt Wittgenstein mit seinem berühmten Hasen-Enten-Kopf vor (Wittgenstein, 521), welchen man sogar entweder ›als Hase‹ oder ›als Ente‹ sehen kann – nie aber als beides zusammen. Wittgensteins Pointe dabei betrifft weniger die Differenz

beider Bildobjekte, sondern das, was sie eint, nämlich, dass ich die Ermöglichungsbedingung *beider* ›Sehen-als-Optionen‹ – wir könnten sagen: die Medialität, die Einheit der Differenz beider Unterscheidungsmöglichkeiten – selbst *nicht* sehen kann, dass sie aber durchaus immer dann »aufleuchtet« (Krämer 2009, 115), wenn das Kippbild wechselt, wenn wir also eine Neuziehung der Zwei-Seiten-Form vornehmen. Auch die Form der Materialität kann die relevante Unterscheidung werden. Dabei handelt es sich um ein Verfahren, das in den modernen Künsten wohlbekannt ist und z. B. von McCloud mustergültig durchdekliniert wird, wenn er Magrittes Pfeife ›zitiert‹ und die Beobachtung der Betrachter_in so nacheinander auf die verschiedenen, ›zu Formen geronnenen‹, technisch-apparativen und künstlerisch-ästhetischen Ermöglichungsbedingungen lenkt, die unseren Basisunterscheidungen zu Grunde liegen können:

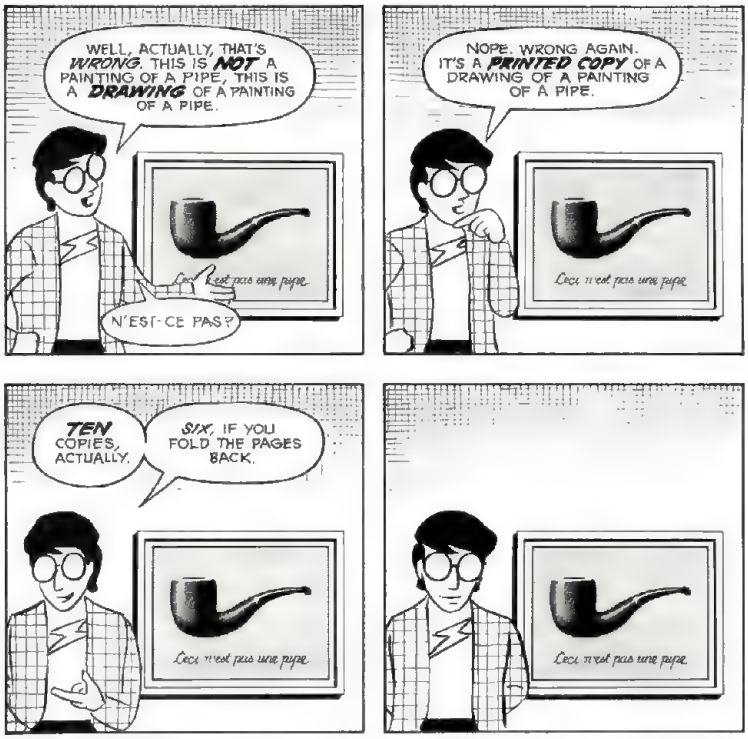

WELL, ACTUALLY, THAT'S WRONG. THIS IS NOT A PAINTING OF A PIPE, THIS IS A DRAWING OF A PAINTING OF A PIPE.
N'EST-CE PAS?
NOPE. WRONG AGAIN. IT'S A PRINTED COPY OF A DRAWING OF A PAINTING OF A PIPE.
TEN COPIES, ACTUALLY.
SIX, IF YOU FOLD THE PAGES BACK.
Ceci n'est pas une pipe.

Abb. 3: *Understanding Comics* (McCloud, 25).

> This is not a pipe. / This is a painting of a pipe. […] This is not a painting of a pipe. This is a drawing of a painting of a pipe. / N'est-ce pas? / Nope wrong again. It's a printed copy of a drawing of a drawing of a painting of a pipe. / Ten copies actually. / Six if you fold the pages back. (McCloud 1994, 24f.)

Dieses Beispiel zeigt, dass sich nur dann zwei getrennte ontologische Sphären (Bildobjekt/Bildträger) gegenüberstehen, wenn ausgeblendet bleibt, *als* was man die ›Pfeife‹ jeweils von dem unterschiede, was sie *nicht* ist, wofür McCloud nacheinander fünf aneinander anschließende Differenzierungen anbietet, die unterschiedliche Bereiche der Produktion und Ästhetik des Comics mit einbeziehen. Beobachten wir McClouds ›Formangebote‹ vor unserer Frage nach Form und Medium, also vor der Frage, welche *anderen* binären Differenzen denkbar gewesen wären, so nutzen wir nicht mehr McClouds Formen, sondern beobachten seine *Auswahlverfahren*. Durch eine solche »Markierungsoperation« (Kirchmann/Ruchatz, 22) lässt sich die Verschiebung unserer Aufmerksamkeitsbindung auf die Form *als Form* reflektieren, wobei das, was wir hier als ›McCloud‹ bezeichnen, natürlich selbst lediglich ein Element des Comic-›Textes‹ ist – und nicht etwa der biografische Autor. So macht der Comic seine eigenen medialen Ermöglichungsbedingungen sichtbar, was sich als *rekursive* Markie-

rung verstehen lässt (vgl. ebd., 20f.), insofern die Unterschiede, die eine Form im Prozess des Beobachtens zu ziehen gestattet, selbst zur *beobachteten* Form werden (vgl. Esposito, 90–92). Diese Markierungsoperation fällt hier, in sprachlich-diskursiver Fassung, gewiss nicht sonderlich subtil aus; weniger explizite Beispiele werden sich später finden lassen.[14]

Gegenüber einer linearen ›Staffelung‹ von Medium-Form-Verhältnissen, wie ursprünglich Luhmann (1997) und insbesondere Seel (vgl. 257) sie formulieren, muss an dieser Stelle eine entscheidende Korrektur vorgenommen werden. Khurana fragt in den ›philosophischen Einführungen‹ der *Medientheorien* zwar vorsichtig, ob neben der Staffelung weitere Beziehungen zwischen Formen und Medien denkbar wären (wie partielle Parallelität, wechselseitige Bedingung usw., vgl. Khurana 2004, 103). In einer früheren Untersuchung arbeitete er hingegen bereits heraus, dass Staffelungen und Hierarchien stets nur sehr begrenzt und lokal möglich sind (vgl. Khurana 1998, 130–133). Alle intersubjektiv gegebenen ›Dinge‹ – also auch Inskriptionen, Linien usw. – können als Überschneidungspunkte von unzähligen Formen dienen, durch deren Verwendung die unterschiedlichsten ›Medialitäten‹ immer schon mitgedacht sind und rückwirkend rekonstruiert werden können. Jürgen Fohrmann schlägt sogar vor, dass geradezu eine wechselseitige Substituierbarkeit beider Seiten bestehe, da man die Schrift als Medium des Drucks, aber auch den Druck als Medium der Schrift erachten könne (vgl. Fohrmann, 8). Dies spräche aber nur für die Beobachterabhängigkeit, nicht jedoch für die Beliebigkeit der Unterscheidung: Der Blickwinkel, den man wählt, sagt viel über die angenommene mediale Ausgangsbedingung, den Konstitutionszusammenhang des Interesses, aus. Mit Paech:

> Die (apparativ-technische) Gegenständlichkeit des Mediums rutscht sofort in die Funktionale, wenn sie operativ gefasst wird, als Mittel zum [...] Zweck gewissermaßen, und es bleibt eine Form sichtbar, in der dieser Zweck erreicht wird. (Peach 1998, 20)

Somit lässt sich gerade *nicht* von einem eindeutigen Abfolgeverhältnis im Sinne eines Stufenbaus sprechen, sondern von heterogenen Perspektiven, die auch disziplinär sehr unterschiedlich bedingt sein können, wie sich gleich zeigen soll.

Basisunterscheidung 2: die Spur

Ich möchte weiter bei McClouds erwähnter ›Urszene‹ bleiben und noch einmal fragen: Was zeigt sie? Drehen wir also den Blick um und verwerfen wir dargestellte Bildobjekte auf die unmarkierte Außenseite. Die Frage danach, in welcher Medialität wir die materielle Linie betrachten wollen, ist die Frage danach, *als was* wir sie von dem unterscheiden, was keine Comiclinie sein soll. Und hier stoßen wir auf ein weiteres Bestimmungsstück des Comics, welches in der Forschung für seine Konturierung gegenüber anderen Darstellungsmitteln immer zentraler wird (zentraler auch als die wohl für die meisten Bildmedien konstitutive Träger-Objekt-Unterscheidung), nämlich die Spur der Zeichnerhand. Vergleiche zur Fotografie sind aufschlussreich: Die Imagination eines ›Zeit-Spalts‹, einer zeitlichen Selektion aus einem vorfotografischen Kontinuum (vgl.

etwa Paech 1998), hat im Comic eine Entsprechung in der unterstellten Indexikalität, der kausalen Verursachung dieser Spur durch die Linienführung der Zeichner_in. Bei dieser Annahme nun werden es neben semiotischen auch narratologische Fragestellungen sein, die anhand dieser ›Form‹ eine bedeutungstragende Differenz markieren: »Of all the media that developed in technical modernity, graphic narrative alone has not effaced the line, thereby indexing its embodied creation« (Horstkotte, 33). Thierry Groensteen hat diese Verschiebung des Beobachtungsinteresses unter Daniel Arasses Differenzierung zwischen »iconic« und »pictorial details« diskutiert, »the first referring to a particularity of the painted object, the second to the presence of pictorial matter itself (…) as a local and detectable graphic performance« (Groensteen 2007, 125f.).

Die Linie als Signatur der Zeichner_in – als »arguably the most undertheorized element in comic scholarship and one that has no equivalent in any other narrative form« (Gardner 2011, 33; vgl. Lamarre), wie Jared Gardner es formuliert – müsse als »trace of the hand«, als »graphic enunciation« erschlossen werden (Gardner 2011). Diese Spur solle, führt Gardner weiter aus, wie die *Stimme* des oralen Erzählers betrachtet werden, was auch für Comic-Analysen enorme Schlagkraft bringe. Denn ebenso, wie die Stimme in Luhmanns Medienbegriff als Ermöglichungshorizont, als mediales Substrat des gesprochenen Wortes, unsichtbar bleibt, selbst aber – etwa durch ästhetische Verfahren im Film – als Form im Substrat der Laute markierbar werden kann (vgl. Engell 2002, 160), fordert Gardner eine Aufmerksamkeitsverschiebung auf eben jene ›grafische Enunziation‹. Diese kann daraufhin, wie es bei Groensteen angelegt und von Karin Kukkonen ausformuliert ist, der realen Autor_in bzw. der Zeichner_in zugerechnet werden: »because they [Comics] are hand-drawn, they seem to work as an immediate representation of the experience of the author« (Kukkonen 2013, 56). Kontrastierend zur biografischen oder auch impliziten Autor_in kann, wie in Phillippe Marions *Traces en Cases*, eine eigene comicspezifische narratologische Instanz veranschlagt werden (vgl. Marion; Baetens).[15] Entscheidend für die hier geführte Argumentation ist, dass diese Spur in beiden Fällen nicht mehr allein in ästhetischen Grenzbegriffen wie ›Expressivität‹ als *Außenseite* des ›eigentlichen‹ Erzählens des Comics verworfen, sondern ihr narratives Potenzial ins Auge gefasst wird, etwa als in der Theorie weitgehend unerschlossene *discours*-Ebene (vgl. Horstkotte, 33). Damit aber ist impliziert, die handgezogene Linie als wesentlichen Teil der Comic-*Formierung* zu verstehen, die mehr als eine unthematische, d. h. unbeobachtete Ermöglichungsbedingung der Inskription darstellt. Sobald die Linie dergestalt aufgefasst wird, schließen wir damit etwa fotografische Abbildungen im Comic als etwas *Fremdmediales* aus, obgleich diese von technisch-apparativer Seite her natürlich problemlos Teil des Formbestandes des Comics sein können. Tatsächlich aber werden Fotoreproduktionen im Comic von Monika Schmitz-Emans als »inter- bzw. transmediales Arrangement« (Schmitz-Emans, 55) bezeichnet (etwa in Art Spiegelmans *Maus*), was den Prozess der Mediendifferenzierung durch Formvergleiche noch einmal gut vor Augen führt. Zwingend ist diese Exklusion des Fotos aber keinesfalls, da gerade »künstlerische Dar-

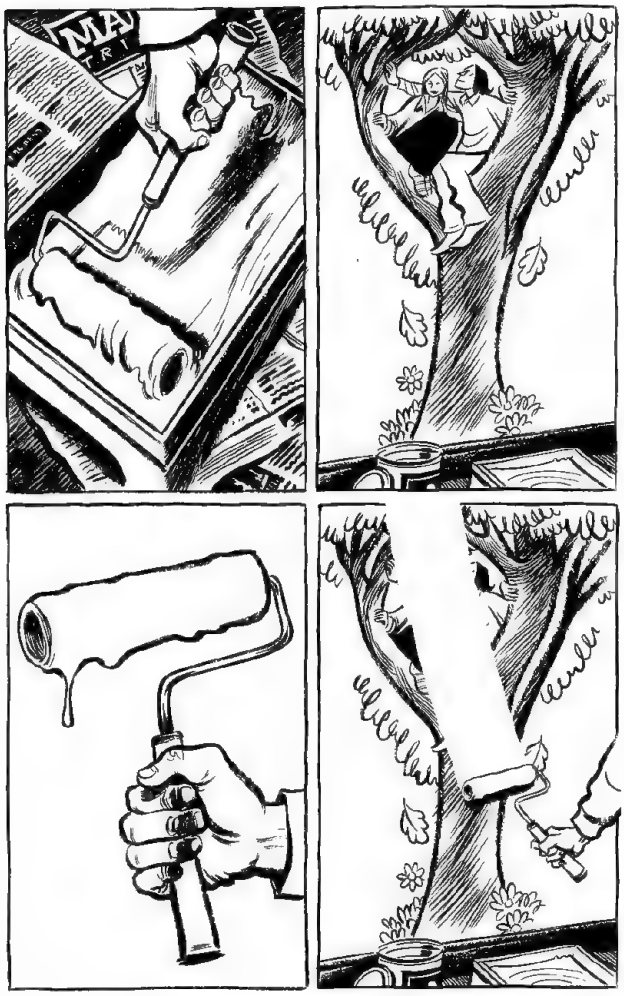


Abb. 4: *Blankets* (Thompson, 540).

stellungen den Rezipienten vor die Frage stellen, wann er ›Medien‹ als distinkt wahrnimmt und wann nicht, wann er welche Darstellung als ›was‹ wahrnimmt (als ein ›Foto‹ oder als eine ›Zeichnung‹)« (Schmitz-Emans, 56). Der Comic selbst vermag auch diese Form der Linie zu thematisieren, was vor allem im Bereich der autobiografischen Narration eine häufig gewählte rekursive Markierung darstellt. Wenn die Schöpfer_in innerhalb der dargestellten Welt selbst auftritt, so sollen sich für die Leser_in nicht nur tatsächliche und implizite Autor_in einander annähern, sondern auch verschiedene *Formierungen* der gezogenen Linie. Sichtbar wird dies dort, wo die Momente des Umschlags, die Neuziehungen der beobachteten Differenzen, zu Bestandteilen der kommunizierten Unterscheidungen werden.

Kukkonen zeigt dies einleuchtend am Beispiel von Craig Thompsons *Blankets*, in dem sich eine Darstellung des Protagonisten und seiner Jugendliebe auf einem Baum als bloße Zeichnung Thompsons herausstellt, die ›er‹ selbst in einem Folgepanel überstreicht – mitsamt der Panelbegrenzung (Abb. 4). Damit macht Thompson seine Urheberschaft an den Darstellungsmitteln selbst zum Gegenstand:

> The Craig who paints in the storyworld is also the Craig who draws on the pages of the comic. Here, the inside and outside of the storyworld [...] merge, and both acts of painting become one. (Kukkonen 2013, 65)

Man sieht daran, dass mit dieser Basisunterscheidung andere ›mediale‹ Aspekte des Comics relevant werden, etwa Produktionsumstände gegenüber Rezeptions- und Wahrnehmungsbedingungen, die daraufhin auf zweifache Weise semantisiert werden können: Einerseits innerhalb der Comic-Theorie, die sich ihrem Gegenstand und seinen Formen z. B. semiotisch oder narratologisch nähern kann, andererseits aber bereits durch die Werke selbst, die solches Potenzial innerhalb ihrer Narration nutzbar machen.

Basisunterscheidung 3: Abstraktion

Neben diesen zwei Selektionsmechanismen, +/- Bildobjekt und +/- Spur, wären sicherlich viele andere denkbar, die ebenfalls bereits anhand unseres Smileys diskutierbar sind: Man denke insbesondere an den »Cartoon« im Sinne McClouds (McCloud 1994,

29–45; vgl. Packard 2006, 121–158)[16] oder die immer häufiger im Comic-Vokabular aufzufindenden diagrammatischen Strukturbilder.[17] Der Schwerpunkt soll indes auf einer weiteren Selektion liegen, welche die Abhängigkeit der medialen Vorannahmen vom disziplinären Zugang noch deutlicher vor Augen führt: Es geht dabei um den Begriff der Abstraktion. Offensichtlich sind Darstellungen wie die von McCloud verschieden ›abstrahiert‹ von dem, was sie repräsentieren. Damit aber kann ganz Verschiedenes gemeint sein, wie Erwin Feyersinger für den Animationsfilm gezeigt hat. ›Abstrakt‹ in einem weiten Sinne bezeichnet »stilisierende Abstraktion« (Feyersinger, 39), also das Ergebnis eines Prozesses, bei dem ausgehend von einer größtmöglichen, ›realistischen‹ Detailfülle schrittweise Details weggelassen werden: Man abstrahiert, reduziert oder stilisiert etwas Realistisches, um zu einem abstrakten Ergebnis zu kommen.[18] ›Abstrakt‹ in einem engen Sinne hingegen meint nicht-gegenständliche Objekte, die gar keine diegetischen Entitäten darstellen, sondern »reine Formen und Farben« (ebd.).

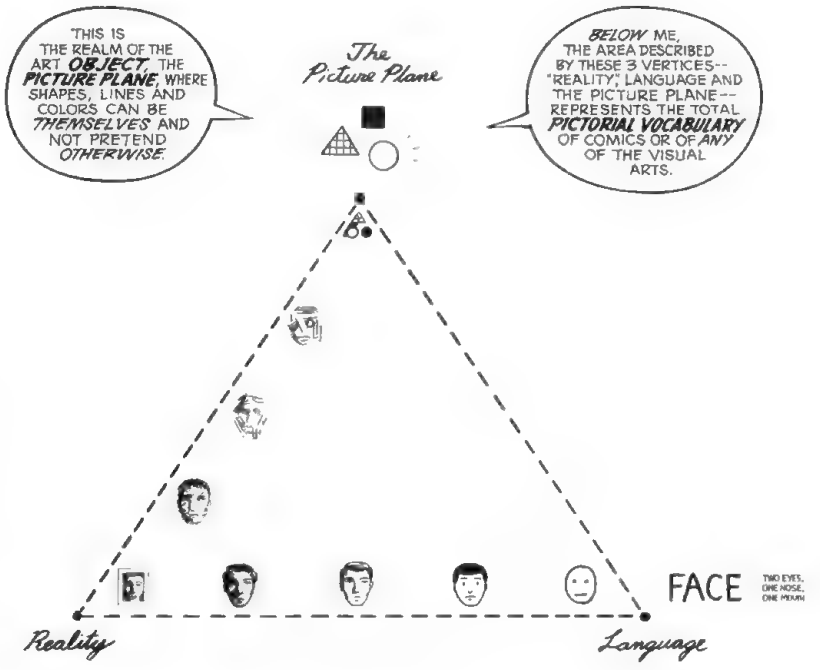

THIS IS THE REALM OF THE ART OBJECT. THE PICTURE PLANE, WHERE SHAPES, LINES AND COLORS CAN BE THEMSELVES AND NOT PRETEND OTHERWISE.
The Picture Plane
BELOW ME, THE AREA DESCRIBED BY THESE 3 VERTICES-- "REALITY," LANGUAGE AND THE PICTURE PLANE-- REPRESENTS THE TOTAL PICTORIAL VOCABULARY OF COMICS OR OF ANY OF THE VISUAL ARTS.
FACE
TWO EYES, ONE NOSE, ONE MOUTH
Reality
Language

Abb. 5: *Understanding Comics* (McCloud, 51).

Diese verschiedenen Wege zur ›Abstraktion‹ decken sich genau mit den beiden Flügeln von McClouds bekannter Darstellungspyramide des Comic-Vokabulars (Abb. 5). Vertikal führt der Weg zur nicht-gegenständlichen »picture plane«, auf horizontaler Achse hingegen zur größtmöglichen Wahrnehmungsnähe einer gedachten ›Realität‹ (vgl. McCloud 1994, 51). Dem Gesamtansatz der Untersuchung folgend wäre McCloud entgegen zu halten, dass diese ›Verortung‹ nicht unbedingt im Material der Zeichnungen liegen muss, sondern eine operationale Aktualisierung einer vielleicht spezifischen Comic-Medialität darstellt. Eine solche ›schrittweise Abstraktion‹ anzunehmen setzt voraus, ›hinter‹ den abstrahierten Darstellungskonventionen des Comics eine ›realistischere‹ diegetische Realität vorauszusetzen, welche wir von diesen Konventionen als bloßen Darstellungsmitteln unterscheiden können. Die Plausibilität dieser Setzung wurde immer wieder angezweifelt, etwa von Martin Schüwer, der die folgende vieldiskutierte Frage aufwirft, ob man »den karikaturhaften Stil von Charles M. Schulz' Peanuts

einzig dem Diskurs zurechnen und sich vorstellen [solle], dass Charlie Brown und Lucy im Rahmen der erzählten Welt eigentlich ganz anders aussehen« (Schüwer, 32). Lambert Wiesing und Jens Balzer haben die Annahme einer ›realistischen‹ diegetischen Realität ›hinter‹ der Darstellung entschieden verneint:

> Es gibt nicht den eigentlichen Yellow Kid, den eigentlichen Donald Duck, den eigentlichen Tim, auf die die Bilder in den jeweiligen Comics verweisen und die durch die Bilder interpretiert wären, sondern es gibt nur die jeweils stilistisch andersartige, nur sichtbare Comicfigur im Bild (Wiesing 2010, 62).

Dieser Unterschied, den die Annahme einer Abstraktion macht, lässt sich je nach disziplinärem Zugang und mitgetragenen Vorannahmen sehr verschieden verstehen – und verwenden. Seiner phänomenologischen Comic-Theorie geschuldet, reserviert Wiesing ein vom sichtbaren Bildobjekt unterschiedenes ›Gemeintes‹ (nach Edmund Husserl: »ein Sujet«) für *verweisende Referenz*, für kommunikative Prozesse, in denen ein Bild als referenzielles Zeichen eingesetzt wird (vgl. Wiesing 2005, 42). Mit Husserls Begriffen ist dies die Differenz vom Bildobjekt als Wahrnehmungsphänomen zu einem Bildsujet als mentalem Inhalt, welche gemeinsam mit unserer ersten Basisunterscheidung (der Differenz Bildobjekt/Bildträger) eben die *doppelte Differenz* des Bildes ausmacht (vgl. etwa Günzel, 72).[19] Da Wiesing eine solche Referenz im Comic als nicht gegeben sieht, macht er genau hierin den entscheidenden – wir könnten sagen, medienspezifischen – Unterschied von Comic-Bildern zu Werken der bildenden Kunst aus: In der Malerei rechne man ›stilistische Verzerrungen‹ stets einer Interpretation des Künstlers zu, was eben ein ›realistischeres‹ Bildverständnis impliziere als im Comic (vgl. Wiesing 2010, 62). Schüwer hingegen parallelisiert in seiner narratologischen Comic-Theorie diese Differenz mit der nun überhaupt nicht mehr comicspezifischen Unterscheidung zwischen *histoire* und *discours*, also zwischen der dargestellten Welt und den Mitteln ihrer Darstellung (zur Diskussion vgl. Packard 2013; Surdiacourt).[20] In seiner Rekonstruktion und Fortführung dieses Gedankens zeigt Stephan Packard, dass durch diese narratologischen Voraussetzungen – und unter der Annahme des Comics als einem narrativen Medium – folgerichtig ›nur-darstellende Bilder, also Nicht-Comics‹, von ›erzählenden, also echten Comics‹, differenziert werden könnten (Packard 2013, 23–30). Packard selbst wiederum hat die Unterscheidung +/- Abstraktion innerhalb seiner psychosemiotischen Comictheorie noch einmal auf gänzlich eigene Weise operationalisiert.[21] Entscheidend ist aber für ihn ebenfalls, dass diese Frage nach der Annahme einer realistischeren Realität ›hinter‹ der Darstellung nicht ›richtig‹ oder ›falsch‹ beantwortbar ist, dass dieser »methodische Zweifel«, wie Packard ihn nennt (vgl. ebd., 19), dieser »konstitutive blinde Fleck« (Packard 2006, 242), dem Comic geradezu eingeschrieben scheint, womit einmal mehr eine Medienspezifik festgestellt wurde. Während dieser Unterschied, ob hinter der Abstraktion eine andere phänomenale Welt liege, in der bisherigen Argumentation allein in theoretischen Konzeptionen – in Beobachtungen zweiter Ordnung – relevant wurde, so gilt es nun zu zeigen, wie diese Frage auch innerhalb der Markierungsoperationen des Comics selbst zentral werden kann.[22] Auffällig ist dies

im Falle des Verkleidens und Maskierens: Packard hat anhand zahlreicher Beispiele verdeutlicht, wie Comic-Protagonist_innen durch scheinbar geringfügigste Manipulationen ihrer relevanten Konturen und Anzeichen auch für ihr diegetisches Umfeld nicht mehr wiedererkennbar sind oder mühelos in die Rolle einer anderen schlüpfen können, ohne dass Es gibt auch narratologisch gesehen keinen prinzipiellen Grund, warum die *Phänomenalität* der dargestellten Welten unserer ›realistischen‹ Welt entsprechen müsste und sich nicht verschieden stark der Darstellungsqualität annähern könnte. Dies ginge noch über Gardners Aufforderung hinaus, die zuvor angesprochene Linienführung als *dis-*

Passt dir nicht, wie mir der Schnabel gewachsen ist?
!
Sie... Sie sind tatsächlich Sie?
Donnerwetter, bist du ein Schnellmerker!
...und ohne den Koffer mit dem Geld! Der war ihm wohl hinderlich in der Eile!
Umso besser!

Abb. 6: *Dem Wandler auf der Spur* (Tulipano/Gatto/Mazzon, 317 u. 323).

dies von Mit-Protagonist_innen durchschaut wird. Nach Packard ist »Donald […] als Phantomias mit Cape und schwarzem Augenband selbst für nächste Verwandte nicht mehr wiederzuerkennen« (Packard 2006, 152). Hier muss also auch innerhalb der Diegese von abstrakt-reduzierten Unterscheidungskriterien ausgegangen werden, die von den Protagonist_innen selbst manipuliert werden können (Abb. 6):

> Erstaunlich ist allerdings, daß diese Konsequenz der Cartoonzeichen so bereitwillig in die *histoire* so vieler Comics aufgenommen wurde [...]. Dieses Phänomen steht im Widerspruch zu der Aufmerksamkeit, die immer wieder auf die Feststellung verwendet wird, daß Donald etwa ein Mensch und keine Ente sei: Im einen Fall wird die Konsequenz der Zeichensorte für die erzählte Welt abgelehnt, wo sie Verkleidungen und Verwandlungen betrifft, dagegen gerne angenommen. (Packard 2006, 153)

cours-relevant zu erachten, da sie dann sogar unmittelbar an die *histoire* gekoppelt sein kann. Dies ist keinesfalls nur in Entenhausen zu diskutieren: Man denke nur an Superman und seine ›Verkleidung‹ als Clark Kent (vgl. Packard 2006, 153). Packard schließt hieraus, dass dieser werk-, autor- und kontextspezifisch nutzbare Spielraum zwischen der Linienführung und ihrer Deutung als ›Abstraktion‹ somit *auch dort* durch Leser_innen-Partizipation ›mitgedacht‹ wird, wo sich die Zeichnung wesentlich ›realistischer‹ gibt als im stilisierten Cartoon (vgl. ebd., 143–146). Als unterstellte mediale Basisoperation kann sie von Produzenten- wie von Rezipientenseite vorausgesetzt und somit stets aktualisiert werden, ohne dass die Lektüre dadurch problematisch würde – in den meisten anderen Fällen jedoch, z. B. bei den häu-

figen Zeichnerwechseln im Superheldencomic, wird kein solcher Unterschied markiert.

Rekursive Markierungen und Anschluss-›Medialitäten‹

Entscheidend ist, dass der Comic schließlich genau diese Beobachtungs- und Markierungsdifferenz, etwa zwischen Wiesing und McCloud, diesen ›methodischen Zweifel‹, *selbst* zu einer beobachtbaren Form machen kann – und zwar erneut durch reflexive Verfahren. Ein aufschlussreiches Beispiel dafür findet sich in Paul Karasiks und David Mazzucchellis *City of Glass*-Adaption:

> Im vierten Panel verweist das bildschriftlich-hybride ›RRING‹ auf ein akustisches Signal, das lautmalerisch-ikonisch und konventionell-symbolisch als das Klingeln eines Telefons verstanden wird. Die räumliche Nähe dieses Zeichens zum darüber positionierten Telefon suggeriert, dass es dieses Telefon ist, das klingelt. Im folgenden Panel erkennt der Rezipient jedoch, dass das ikonische Zeichen, das augenscheinlich für ein innerhalb der Fiktion reales Telefon steht, tatsächlich für ein Piktogramm, also für ein anderes Ikon steht. Beim Sprung vom fünften zum sechsten Panel wird erkannt, dass zusätzlich ein ›echtes‹ Telefon anwesend ist, das auf einem Telefonbuch steht, auf dessen Einband das Telefonpiktogramm gedruckt ist. (Bachmann, 306)

Als der Protagonist ein paar Seiten später erneut nach dem Telefon greift, ist dies nicht der zuvor in Differenz zum Piktogramm als ›real‹ markierte Apparat, sondern eben nur die Zeichnung – was sich innerhalb der selbstreferenziellen Handlung von *City of Glass* als eine Art metaleptisches Verfahren dechiffrieren ließe: »a transgression of the boundaries between the fictional world [das Telefon] and he real world [die Darstellung dessen]« (Kukkonen 2011b, 216). Entscheidend ist aber, dass dies im erstgenannten Fall (Abb. 7) nicht so ist, denn »the foregroun-

...THE TELEPHONE RINGING THREE TIMES IN THE DEAD OF NIGHT...
...AND THE VOICE ON THE OTHER END...
...ASKING FOR SOMEONE HE WAS NOT.
MUCH LATER, HE WOULD CONCLUDE...
...THAT NOTHING WAS REAL...
RRING
DIRECTORY
...EXCEPT CHANCE.
HE HAD CONTINUED TO WRITE BECAUSE IT WAS THE ONLY THING HE FELT HE COULD DO.
YES?
RRIN—
THERE WAS A LONG PAUSE.

Abb. 7: *City of Glass*, Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2; 5; zit. nach Bachmann, 307.

ding of conventions of representations is self-reflective, but not necessarily metaleptic« (ebd., 219). In dieser *Selbstreflexion* markiert der Comic die +/- Abstraktions-Differenz, die Packards ›methodischem Zweifel‹ zugrunde liegt. Dies ist allenfalls erst in zweiter Instanz ein Spiel mit der ›ikonischen Differenz‹, der Unterscheidung von Tinte auf Papier gegenüber dem ›Telefon‹-Bild. Die Differenz, die hier bereits zuvor aufscheint, ist die Annahme, dass das ›Telefon‹ – ohne dabei seine ikonische Klassifizierung zu unterlaufen – innerhalb der Diegese noch einmal ein anderes, realistischeres Aussehen habe. Wenn dies am Bild eines Bildes deutlich wird, so ist doch auch dieses Bild Teil des gleichen Comics, und das bedeutet: Wie das Telefon-Piktogramm ›eigentlich‹ aussieht, können wir letztlich ebenfalls nicht wissen. Die Differenz beider Darstellungsweisen des Telefons wird somit zur metaphorischen Linse, zum Kippschalter, durch die das mediale Formenrepertoire reflektiert wird, und zwar auf beiden Seiten seiner überschrittenen und wiedereingeführten Grenze. Dies ist mit dem vielbeschriebenen *freeze frame* im Film vergleichbar (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 27; Paech 2007; Scheid), der eine Differenz zur Fotografie sichtbar macht, indem er in scheinbarem Verzicht auf Bewegung eben diese Bewegung überhaupt erst zur filmischen Form erklärt, ohne dabei je die filmische Medialität zu ›verlassen‹, denn der Film läuft ja weiter. Darum fungiert als Medialität des Films der in der Form der Bewegung (oder ihrer Abwesenheit) beobachtbare *Unterschied* zwischen Fotografie und Film (vgl. Paech 1998, 21). Auf welche Medialität aber lässt es schließen, dass der Comic hier nicht nur zwei verschiedene Telefon-Darstellungsweisen thematisieren kann, sondern den bedeutungstragenden *Unterschied* beider Darstellungsweisen?[23] Oder anders gesagt: Wenn Packards ›methodischer Zweifel‹ hier gewissermaßen selbst zur Form wird, vor welchen Ermöglichungsbedingungen gelingt dem Comic dies?

Die Antwort wird einer Setzung unsererseits bedürfen, die sich aber auf Plausibilität und Anschlussfähigkeit prüfen lässt. Einen Vorschlag macht Bachmann sogleich selbst: »Erst der Überblick über das Panelarrangement offenbart die Verhältnisse von Ikonen erster (Bild eines Telefons) und zweiter Stufe (Bild eines Bildes eines Telefons)« (Bachmann, 307). Das mediale ›Mehr‹ an Möglichkeitsüberschüssen könnte somit in der Gleichzeitigkeit verschiedener Einzelbilder, der *mise en page*, liegen – etwas, das dem Film prinzipiell unmöglich ist, der in ständiger Gegenwart existiert.[24] Die gleichzeitige Anwesenheit verschiedener Zeitmomente auf ein und derselben Comicseite wurde demgegenüber nicht nur bei McCloud immer stärker zur »essence of comics« (McCloud 2000, 206). Auf den gleichen Aspekt konzentrieren sich auch Groensteens »ikonische Solidarität des spatio-topischen Apparats« (Groensteen 2007, 17), Mitchells »unified, yet internally differentiated body« (Mitchell, 265) oder Packards Konzeption der »primären Hybridisierung« (Packard 2006, 71–83).[25] Viele der interessantesten Überlegungen zur ›Form des Mediums des Comics‹ könnten im Wechselspiel von Sequenzialität und Temporalität liegen, also in der Frage, welche Formen zur Adressierung von Zeitunterschieden jeweils ausgebildet und wie diese wechselseitig zueinander in Bezug gesetzt werden. Die Identifizierung einer Zeitdifferenz kann ebenfalls

innerhalb ganz verschiedener Beobachtungs-›Medialitäten‹ vorgenommen werden: Während für McCloud hauptsächlich der *gutter*, also die Trennung und anschließende kognitive Synthese zweier separierter Moment-Darstellungen, ›Zeit‹ beobachtbar macht,[26] wurde anderswo verstärkt auf die implizite Temporalität bereits des Comic-Einzelbildes hingewiesen (vgl. Carrier, 108; Grünewald 1991, 17).[27] Geprägt sind diese Annahmen von unserem medialen Vorwissen und historischen Seh- und Lesegewohnheiten. Die Auffassung, Bilder zeigten einzelne, isolierte Zeitausschnitte, muss ungeachtet Lessing'scher Thesen (Lessing; vgl. etwa Breithaupt) in einem sehr viel komplexeren und historisch wandelbaren Wechselspiel mit der Entwicklung visueller Techniken und Technologien (insb. des 19. Jahrhunderts) gesehen werden (vgl. etwa Gunning; Bukatman). Aus medienwissenschaftlicher Perspektive dürfte hier eine historische wie epistemologische Rekonstruktion, insbesondere vor dem Hintergrund der mechanischen bzw. fototechnischen Bildverfahren, hochaufschlussreich sein.[28]

Medienwissenschaftliche Comicforschung?

Das ›Medium-Sein‹ eines Comics ist *weder* faktisches Wesen oder Attribut noch rein konventionell-diskursive Zuschreibung, sondern die temporäre Aktualisierung bestimmter Sinngehalte. Verschiedene Medialitäten bezeichnen so die Markierungen bestimmter Unterscheidungsmöglichkeiten. Diese wiederum werden über die Unterschiede, die sie zu anderen Medialitäten machen, beschreibbar (vgl. Fohrmann; Ernst 2012, 211). Nicht übersehen werden sollte bei alledem, dass diese Operationen letztlich immer mit Bezug auf ein beobachtendes System anzugeben sind, dass es sich also hier nur um vorbereitende Charakterisierungen des medialen Arrangements ›Comic‹ handeln kann, welches dann auf seine Operationalisierug in der Kommunikation, auf die Koppelung an psychische Systeme und die Wahrnehmung oder auf seine Eigendynamiken in Anschlusskommunikationen und Konventionalisierungsprozessen hin befragt werden könnte (vgl. Khurana 1998, 133–135; 2004, 97–100).

Als Ergebnis der hier geführten Untersuchung lassen sich zweierlei Konsequenzen benennen, denn beobachtbar werden diese Unterschiede zum einen – mit Engells Philosophie *der* Medien – anhand des Comics selbst, seiner Prozesse von Ordnungsaufbauten (vgl. Engell 2002); zum anderen – folgt man eher Seels Auslegung (vgl. Werber, 178–182) – in dem, was *über* das ›Medium Comic‹, also in Beobachtung zweiter Ordnung, ausgesagt wird.[29] Zunächst zum ersten Punkt: In jenen Prozessen, durch welche die so verstandene Gegenstandsklasse ›Comic‹ reflexive Rekursverfahren vollführt, liegen vielleicht die entscheidenden Unterschiede zwischen den Erwartungen an ein ästhetisches gegenüber denen an ein strikt informativ-kommunikatives Medium. Zu denken wäre bei letzterem noch einmal an die unterschiedlichsten gesellschaftlichen Kontexte von *Information Comics* über Verkehrsschilder bis hin zu Piktogrammen, Info Sheets oder Icons. Während auch diese narrative Mittel einsetzen (können), werden sie dies doch eher mit Hinblick auf eine möglichst hohe Transparenz und *Eindeutigkeit* ihrer Unterscheidungsangebote hin

tun, in der »die Medialität sich verbirgt, um Inhalte zu kommunizieren« (Schröter 1998, 589). Lorenz Engell hingegen erklärt die Kunst deswegen zu dem wichtigsten Beobachtungsanlass der Medienwissenschaft, da Medien »in Kunstwerken ›ihre‹ eigenen Medien- und Wahrnehmungstheorieäquivalente formulieren und mit der Kommunikation koppeln« (Engell 2002, 157). Es geht um eine Praxis, die in den Medien bereits stattfindet: »Sie kann deshalb nur dort, in und an den Medien selbst, angetroffen und freigelegt werden« (Engell 2003, 53). Über reflexive Verfahren, wie hier einige vorgeführt wurden, macht so auch der Comic beobachtbar und kommunizierbar, was weit über ihn hinausreicht, nämlich in den Bereich der funktionalen gesellschaftlichen Text-Bild-Hybridisierung hinein. Der Comic kann auch ohne einen allzu emphatischen Kunstbegriff als Artikulationsraum gesehen werden, in dem die Ermöglichungsbedingungen vieler solcher Konfigurationen sichtbar werden. Medienwissenschaftliche Comicforschung könnte sich in diesem Sinne von literaturwissenschaftlicher differenzieren, indem solche *funktionalen* gesellschaftlichen Kontexte und das Aufgreifen dort gefundener Formen innerhalb des Comics nicht aus dem Auge verloren werden. Mit den Worten Packards erscheint Comicforschung so als »eine privilegierte Teildisziplin für systematische Fragen einer allgemeinen und vergleichenden Medienwissenschaft« (Packard 2010, 48). Ein Denken *über* Comics kann so in ein Denken *mit* dem Comic übergehen, um einen Ausspruch aus der Filmwissenschaft zu übertragen (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 18). Comicforschung könnte zudem genau dann medienwissenschaftlich werden, wenn sie mit einbezieht, was Jürgen Fohrmann als »Beobachtung 3. Ordnung« bezeichnet: Ein solcher Ansatz kann anhand dessen, was *über* das ›Medium Comic‹ ausgesagt wird (Beobachtung zweiter Ordnung), etwas über seine jeweils unterstellte Medialität beobachten und nimmt damit »die Verfahren in den Blick, die als Transkription von Metaphern und als Transfer von Konzepten die medienwissenschaftlichen Prozesse prägen« (Fohrmann, 19; vgl. Schröter 2012, 26–28). Wo die Medium-Form-Unterscheidung dergestalt »re-subjektiviert bzw. re-intentionalisiert« wird (Werber, 181), rückt die Sprache *über* den Comic wieder in das Zentrum der Aufmerksamkeit. Auch in diesem Fall: Jede ontologisierende Definition dessen, was einen Phänomenbereich zum Comic, oder gar zum ›Medium‹ macht, verfehlt ihr Ziel zwangsläufig. Wenn ein Medium anhand bestimmter Formen konzipiert wird, die von den Formen anderer Medien unterschieden werden, so ist dies notgedrungen hochgradig selektiv. Welche Aspekte der mannigfaltigen Produktions-, Darstellungs-, Rezeptions- und Interpretationskontexte jeweils als relevant – und von anderen Medien als different – verstanden werden, ist nur entscheidbar, indem eben diese Medien-Vergleiche miteinander verglichen werden. »Es gibt keine Medien« (Engell/Pias, 10) – diese Feststellung von Claus Pias und Lorenz Engell meint dann doch nur: Es gibt Medien in keinem ahistorischen, beobachterunabhängigen Sinne.

Bibliografie

Ahrens, Jörn: Übersetzungsprobleme. Narrativer und ästhetischer Import in Robert Rodriguez' Verfilmung von Frank Millers *Sin City*. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 77–90.

Ahrens, Jörn: Intermedialität, Hybridität. Wieviel Unbestimmtheit verträgt der Comic? In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 11–22.

Auster, Paul (W), Karasik, Paul (A), Mazzucchelli, David (A): City of Glass. London: Faber and Faber, 2004.

Bachmann, Christian A.: Der Comic als Labor semiotischer Interpiktorialitätsforschung. Paul Karasiks und David Mazzucchellis *City of Glass*. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. Guido Isekenmeier. Bielefeld: transcript, 2013, S. 299–318.

Baetens, Jan: Revealing Traces. A New Theory of Graphic Enunciation. In: The Language of Comics: Word and Image. Hg. v. Robin Varnum u. Christina T. Gibbons. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007, S. 145–155.

Balzer, Jens: Der Horizont bei Herriman. Zeit und Zeichen zwischen Zeitzeichen und Zeichenzeit. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 143–152.

Banhold, Lars u. David Freis: Von postmodernen Katzen, abwesenden Katzen und Dinosaurier reitenden Banditen: Medienästhetik, Distribution und medialer Kontext von Webcomic. In: Comics intermedial: Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian Bachmann. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 159–179.

Barker, Martin: Thinking about Ideology and Comics. In: Comics: Ideology, Power and the Critics. Hg. v. dems. Manchester: Manchester Univ. Press, 1989, S. 1–16.

Becker, Thomas: Graphic Novel - eine ›illegitime‹ Medienkombination? In: Der neue Wettstreit der Künste. Hg. v. Uta Degner. Bielefeld: transcript, 2010, S. 167–186.

Becker, Thomas: Einführung. Legitimität des Comics. Zwischen interkulturellen und intermedialen Transfers. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. dems. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 7–20.

Blanke, Börries: Vom Bild zum Sinn. Das ikonische Zeichen zwischen Semiotik und analytischer Philosophie. Wiesbaden: Dt. Univ.-Verl. 2003.

Boehm, Gottfried: Die Wiederkehr der Bilder. In: Was ist ein Bild? Hg. v. dems. München: Fink, 1994, S. 11–38.

Brauns, Jörg: Die Metaphysik des Mediums. In: Form und Medium. Hg. v. dems. Weimar: Verl. und Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 9–20.

Breithaupt, Fritz: Das Indiz. Lessings und Goethes Laokoon-Texte und die Narrativität der Bilder. In: Ästhetik des Comic. Hg. v. Michael Hein, Michael Hüners u. Torsten Michaelsen. Berlin: Erich Schmidt, 2002, S. 37–50.

Bukatman, Scott: Online Comics and the Reframing of the Moving Image. In: The New Media Book. Hg. v. Dan Harries. Berkeley: Univ. of California Press, 2002, S. 133–143.

Carrier, David: Caricature. In: A Comics Studies Reader. Hg. v. Jeet Heer. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2009, S. 105–115.

Cates, Isaac: Comics and the Grammar of Diagrams. In: The Comics of Chris Ware. Drawing is a Way of Thinking. Hg. v. David M. Ball u. Martha B. Kuhlman. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2010, S. 90–104.

Cohn, Neil: The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images. London: Bloomsbury, 2013.

Dolle-Weinkauff: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim: Beltz, 1990.

Elleström, Lars: The Modalities of Media. A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Media Borders, Multimodality and Intermediality. Hg. v. dems. u. Jørgen Bruhn. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010, S. 11–50.

Engell, Lorenz: Form und Medium im Film. In: Form und Medium. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. und Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 155–166.

Engell, Lorenz: Tasten, Wählen, Denken. Genese und Funktion einer philosophischen Apparatur. In: Medienphilosophie. Beiträge zur Klärung eines Begriffs. Hg. v. Stefan Münker, Alexander Roesler u. Mike Sandbothe. Frankfurt a. M.: Fischer, 2003, S. 53–77.

Engell, Lorenz: Medien waren: möglich. Eine Polemik. In: Was waren Medien? Hg. v. Claus Pias. Zürich: Diaphanes, 2011, S. 103–128.

Engell, Lorenz u. Claus Pias: Vorwort. In: Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. 2. Aufl. Hg. v. dens.. Stuttgart: DVA, 2000, S. 8–11.

Ernst, Christoph: Von der Schrift zum Bild. Postkonstruktivistische Motive in der Diskussion um Medialität. In: Konstruktion und Geltung. Beiträge zu einer postkonstruktivistischen Sozial- und Medientheorie. Hg. v. dems., Peter Isenböck u. Joachim Renn. Wiesbaden: Springer VS, 2012, S. 205–232.

Ernst, Christoph: Diagrammatische Ikonizität. Diagramme, Karten und ihre Reflexion im Film. In: Medienreflexion im Film. Ein Handbuch. Hg. v. Kay Kirchmann u. Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript, 2014, S. 279–292.

Esposito, Elena: Zwei-Seiten-Formen in der Sprache. In: Probleme der Form. Hg. v. Dirk Baecker. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1993, S. 88–119.

Fenty, Sean, Trena Houp u. Laurie Taylor: Webcomics. The Influence and Continuation of the Comix Revolution. In: ImageTexT. Interdisciplinary Comics Studies 1.2 (2004). <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/group/index.shtml>. Letzter Zugriff am 23.10.2014.

Feyersinger, Erwin: Von sich streckenden Strichen und hüpfenden Hühnern. Erkundungen des Kontinuums zwischen Abstraktion und Realismus. In: montage av 22.2 (2013), S. 33–44.

Fohrmann, Jürgen: Der Unterschied der Medien. In: Die Kommunikation der Medien. Hg. v. dems. u. Erhard Schüttelpelz. Tübingen: Niemeyer, 2004, S. 5–20.

Fuchs, Peter: Die Beobachtung der Medium/Form-Unterscheidung. In: Form und Medium. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. u. Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 71–84.

Gardner, Jared: Storylines. In: SubStance 40.124 (2011), S. 52–69.

Gardner, Jared: Film + Comics. A Multimodal Romance in the Age of Transmedial Convergence. In: Storyworlds across Media. Toward a Media-Conscious Narratology. Hg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon. Lincoln: Univ. of Nebraska Press, 2014, S. 193–210.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

Groensteen, Thierry: Comics and Narration. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2013.

Grünewald, Dietrich: Vom Umgang mit Comics. Berlin: Volk und Wissen, 1991.

Grünewald, Dietrich: Das Prinzip Bildergeschichte. Konstitutiva und Variablen einer Kunstform. In: Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hg. v. dems. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 11–32.

Günzel, Stephan: Raum – Bild. Zur Logik des Medialen. Berlin: Kadmos, 2012.

Gunning, Tom: The Art of Succession. Reading, Writing, and Watching Comics. In: Critical Inquiry 40.3 (2014), S. 36–51.

Hague, Ian: Comics and the Senses. A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels. New York: Routledge, 2014.

Hangartner, Urs (Hg.): Wissen durch Bilder. Bielefeld: transcript, 2013.

Harvey, Robert C.: Describing and Discarding ›Comics‹ as an Impotent Act of Philosophical Rigor. In: Comics as Philosophy. Hg. v. Jeff McLaughlin. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005, S. 14–26.

Heider, Fritz: Ding und Medium. Berlin: Kadmos, 2005 [1926].

Hicks, Marianne: ›Teh Futar‹. The Power of the Webcomic and the Potential of Web 2.0. In: Drawing the Line. Using Cartoons as Historical Evidence. Hg. v. Richard Scully u. Marian Quartly. Melbourne: Monash Univ. ePress, 2009, S. 11.1–11.20.

Horrocks, Dylan: Inventing Comics. Scott McCloud's Definition of Comics. In: The Comics Journal 234 (2001), S. 29–39.

Horstkotte, Silke: Zooming In and Out: Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 27–48.

Huber, Hans Dieter: Bild, Beobachter, Milieu. Entwurf einer allgemeinen Bildwissenschaft. Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz, 2004.

Isekenmeier, Guido: In Richtung einer Theorie der Interpiktorialität. In: Interpiktorialität. Theorie und Geschichte der Bild-Bild-Bezüge. Hg. v. dems. Bielefeld: transcript, 2013, S. 11–86.

Jahraus, Oliver: Bewußtsein – Kommunikation – Zeichen. Wechselwirkungen zwischen Luhmannscher Systemtheorie u. Peircescher Zeichentheorie. Tübingen: Niemeyer, 2001.

Jahraus, Oliver: Medien und Zeichen. Medialität und Semiose der Literatur. In: Zeitschrift für Semiotik ZfS: Medien, Zeichen, Sinn. Semiotik und Systemtheorie 32.1 (2010), S. 17–30.

Jenkins, Henry: Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York Univ. Press, 2006a.

Jenkins, Henry: Comics and Convergence Part One. In: The official Weblog of Henry Jenkins <http://henryjenkins.org/2006/08/comics_and_convergence.html>. 18.08.2006b. Letzter Zugriff am 03.09.2014.

Jensen, Klaus B.: Media Convergence. The Three Degrees of Network, Mass, and Interpersonal Communication. London: Routledge, 2010.

Jongmanns, Georg: Bildkommunikation. Ansichten der Systemtheorie. Bielefeld: transcript, 2003.

Jüngst, Heike Elisabeth: Information Comics. Knowledge Transfer in a Popular Format. Frankfurt a. M. / New York: Peter Lang, 2010.

Keller, Felix: Gesellschaft als Comic. Soziologie als Bildererzählung. In: Wissen durch Bilder. Hg. v. Urs Hangartner. Bielefeld: transcript, 2013, S. 93–130.

Khurana, Thomas: Was ist ein Medium? Etappen einer Umarbeitung der Ontologie mit Luhmann und Derrida. In: Über Medien. Geistes- und kulturwissenschaftliche Perspektiven. Hg. v. Sybille Krämer. Berlin 1998, S. 111–143. Unveröffentlicht.

Khurana, Thomas: Niklas Luhmann – Die Form des Mediums. In: Medientheorien. Eine philosophische Einführung. Hg. v. Alice Lagaay u. David Lauer. Frankfurt a. M.: Campus, 2004, S. 97–126.

Kirchmann, Kay u. Jens Ruchatz: Einleitung: Wie Filme Medien beobachten. Zur kinematografischen Konstruktion von Medialität. In: Medienreflexion im Film. Ein Handbuch. Hg. v. dens. Bielefeld: transcript, 2014, S. 9–44.

Krämer, Sybille: Operative Bildlichkeit. Von der ›Grammatologie‹ zu einer ›Diagrammatologie‹? Reflexionen über erkennendes Sehen. In: Logik des Bildlichen. Zur Kritik der ikonischen Vernunft. Hg. v. Martina Heßler u. Dieter Mersch. Bielefeld: transcript, 2009, S. 94–123.

Krafft, Ulrich: Comics lesen. Stuttgart: Klett-Cotta, 1978.

Kress, Gunther R.: Literacy in the New Media Age. London: Routledge, 2003.

Krönig, Franz Kasper: Einführung. In: Zeitschrift für Semiotik ZfS: Medien, Zeichen, Sinn – Semiotik und Systemtheorie 32.1 (2010), S. 1–12.

Kukkonen, Karin: Comics as a Test Case for Transmedial Narratology. In: SubStance 40.124 (2011a), S. 34–52.

Kukkonen, Karin: Metalepsis in Comics and Graphic Novels. In: Metalepsis in Popular Culture. Hg. v. ders. Berlin: De Gruyter, 2011b, S. 213–231.

Kukkonen, Karin: Studying Comics and Graphic Novels. Chichester: Wiley Blackwell, 2013.

Lagaay, Alice u. David Lauer: Einleitung. Medientheorien aus philosophischer Sicht. In: Medientheorien. Eine philosophische Einführung. Hg. v. dens.: Frankfurt a. M.: Campus, 2004, S. 7–30.

Lamarre, Thomas: Manga Bomb. Between the Lines of Barefoot Gen. In: Comics Worlds and the World of Comics. Towards Scholarship on a Global Scale. Hg. v. Jaqueline Berndt. Kyoto: International Manga Research Center Kyoto Seika Univ., 2010, S. 262–307.

Lehmann, Maren: Das Medium der Form. Versuch über die Möglichkeit, George Spencer-Browns Kalkül der »Gesetze der Form« als Medientheorie zu lesen. In: Form und Medium. Hg. v. Jörg Brauns. Weimar: Verl. u. Datenbank für Geisteswiss., 2002, S. 39–56.

Lessing, Gotthold Ephraim: Laokoon. Oder: Über die Grenzen der Malerei und Poesie. Stuttgart: Reclam, 1994.

Luhmann, Niklas: Soziale Systeme. Grundriss einer allgemeinen Theorie. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1987.

Luhmann, Niklas: Observing Re-entries. In: Graduate Faculty Philosophy Journal 16.2 (1993), S. 485–98.

Luhmann, Niklas: Die Kunst der Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1997.

Luhmann, Niklas: Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998.

Marion, Philippe: Traces en cases. Travail Graphique, Figuration Narrative et Participation du Lecteur. Essai sur la Bande Dessinée. Louvain-la-Neuve: Academia, 1993.

McCloud, Scott: Understanding Comics. New York: Harper Perennial, 1994.

McCloud, Scott: Reinventing Comics. New York: Harper Perennial, 2000.

Mitchell, W. J. T.: Comics as Media: Afterword. In: Critical Inquiry 40.3 (2014), S. 255–265.

Mitrevski, Ivan: Russian Komiks and the Internet ›Underground‹. In: International Journal of Comic Art. 7.1 (2005), S. 67–74.

Packard, Stephan: Anatomie des Comics. Göttingen: Wallstein, 2006.

Packard, Stephan: Modellierung, Isolierung, Kontrolle. Comics als Labor der Medienwissenschaft. In: Struktur und Geschichte der Comics. Beiträge zur Comicforschung. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 47–66.

Packard, Stephan: Erzählen Comics? In: Erzählen im Comic. Beiträge zur Comicforschung. Hg. v. Otto Brunken und Felix Giesa. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2013, S. 17–32.

Paech, Joachim: Intermedialität. Mediales Differenzial und transformative Figuration. In: Intermedialität. Theorie und Praxis eines interdisziplinären Forschungsgebietes. Hg. v. Jörg Helbig. Berlin: Erich Schmidt, 1998, S. 14–30.

Paech, Joachim: Medienwissenschaft. In: Bildwissenschaft. Disziplinen Themen Methoden. Hg. v. Klaus Sachs-Hombach. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005, S. 79–96.

Paech, Joachim: Bewegung als Figur und Figuration (in Photographie und Film). In: Figur und Figuration. Hg. v. Gottfried Boehm u. Maja Naef. München: Fink, 2007, S. 275–292.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität. Tübingen: Francke, 2002.

Rippl, Gabriele und Lukas Etter: Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. Daniel Stein u. Jan-Noël Thon. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 191–218.

Schanze, Helmut: Integrale Mediengeschichte. In: Handbuch der Mediengeschichte. Hg. v. dems. Stuttgart: Kröner, 2001, S. 207–280.

Scheibmayr, Werner: Niklas Luhmanns Systemtheorie und Charles S. Peirces Zeichentheorie. Zur Konstruktion eines Zeichensystems. Tübingen: Niemeyer, 2004.

Scheid, Torsten: Fotografie als Metapher. Zur Konzeption des Fotografischen im Film. Ein intermedialer Beitrag zur kulturellen Biografie der Fotografie. Hildesheim: Olms, 2005.

Schmitz-Emans, Monika: Photos im Comic. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 55–74.

Schröter, Jens: Intermedialität. Facette und Probleme eines aktuellen medienwissenschaftlichen Begriffs. In: montage av 7.2 (1998), S. 129–154.

Schröter, Jens: Four Models of Intermediality. In: Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries. Hg. v. Bernd Herzogenrath. Hanover: Dartmouth College Press, 2012, S. 15–36.

Schüwer, Martin: Wie Comics erzählen. Trier: WVT, 2008.

Seel, Martin: Medien der Realität und Realität der Medien. In: Medien – Computer – Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und neue Medien. Hg. v. Sybille Krämer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1998, S. 244–268.

Spencer-Brown, George: Laws of Form – Gesetze der Form. Lübeck: Bohmeier, 1997.

Surdiacourt, Steven: Image [&] Narrative #8: Tying Ends Together: Surface and Storyworld in Comics. In: Comics Forum <http://comicsforum.org/2012/12/27/image-narrative-8-tying-ends-together-surface-and-storyworld-in-comics-by-steven-surdiacourt/>. 12.2012. Letzter Zugriff am 03.09.2014.

Tholen, Georg Christoph: Die Zäsur der Medien. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.

Thompson, Craig R. (W/A): Blankets. Marietta, GA: Top Shelf Productions, 2003.

Thon, Jan-Noël: Who's telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative. In: From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative. Hg. v. dems. u. Daniel Stein. Berlin: De Gruyter, 2013, S. 67–100.

Thoss, Jeff: Tell it Like a Game: Scott Pilgrim and Performative Media Rivalry. In: Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology. Hg. v. Marie-Laure Ryan u. Jan-Noël Thon. Lincoln/London: Univ. Press, 2014, S. 211–229.

Tulpiano, Sergio (W), Gatto, Luciano (A), Mazzon, Michele (A): Dem Wandler auf der Spur (LTB Enten-Edition 8). Stuttgart: Egmont Ehapa, 2003, S. 307–336.

Weltzien, Friedrich: Hybrider Legitimationsdruck. Zu Rodolphe Töpffers Bastardisierung von Text und Bild. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 115–136.

Werber, Nils: Luhmanns Medien. Zur philosophischen Rezeption einer anti-philosophischen Medientheorie. In: Philosophie in der Medientheorie. Hg. v. Alexander Roesler u. Bernd Stiegler. München: Fink, 2008, S. 171–198.

Wiesing, Lambert: Phänomene im Bild. München: Fink, 2000.

Wiesing, Lambert: Artifizielle Präsenz. Studien zur Philosophie des Bildes. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2005.

Wiesing, Lambert: Die Sprechblase. Reale Schrift im Bild. In: Outcault. Die Erfindung des Comic. Hg. v. dems. u. Jens Balzer. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2010, S. 35–62.

Wilde, Lukas R. A.: Der Witz der Relationen. Komische Inkongruenz und diagrammatisches Schlussfolgern im Webcomic XKCD. Stuttgart: Ibidem, 2012.

Wilde, Lukas R. A.: Die ›gezeichnete Tonspur‹ und ihre Alternativen: Zur widerständigen Rolle der Akustik im ›Medium Comic‹. In: Bildlaute & laute Bilder. Zur ›Audiovisualität‹ von Bilderzählungen. Hg. v. Christian A. Bachmann. Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014, S. 101–128.

Witek, Joseph: The Arrow and the Grid. In: A Comic Studies Reader. Hg. v. Jeet Heer und Kent Worcester. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2009, S. 149–156.

Wittgenstein, Ludwig: Philosophische Untersuchungen. 3. Aufl. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1971.

Wolf, Werner: Intermediality. In: Routledge Encyclopedia of Narrative Theory. Hg. v. David Herman, Manfred Jahn u. Marie-Laure Ryan. London: Routledge, 2005, S. 252–256.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: McCloud 1994, 31.

Abb. 2: Blanke, 98.

Abb. 3: McCloud 1994, 25.

Abb. 4: Thompson, 540.

Abb. 5: McCloud 1994, 51.

Abb. 6: Tulipano/Gatto/Mazzon, 317, 323.

Abb. 7: Auster/Karasik/Mazzucchelli, 2; 5; zit. nach Bachmann, 307.

1] Dieser Beitrag entstammt einem Vortrag, der auf dem ersten Workshop der AG Comicforschung der GfM (Gesellschaft für Medienwissenschaft) abgehalten wurde, welcher am 25./26. April 2014 unter der Leitung von Véronique Sina und Hans-Joachim Backe mit dem Titel »Comicforschung trifft Medienwissenschaft« an der Ruhr-Universität Bochum stattfand. Für wertvolle Beobachtungen und Überlegungen bin ich Philip Dreher, Vera Ferber und Christoph Ernst zu Dank verpflichtet.

2] Nicht unproblematischer ist der Rückgriff auf den Terminus ›Kunstform‹, worauf hier nicht weiter eingegangen wird (vgl. z. B. Paech 1998, 15–19).

3] Für Überblicke über den Diskussionsstand zur Medialität des Comic mit verschiedenen Schwerpunkten vgl. Rippl/Etter; Ahrens 2012; Becker 2010; Mitchell; Wilde 2014.

4] Spricht man anstelle der ›Multimedialität‹ von Text und Bild in den letzten Jahren zunehmend von ›Multimodalität‹, vor allem im angelsächsischen Raum (vgl. Rippl/Etter), so stehen sich doch »words« als »genre[s] of narrative« und »pictures« als »genre[s] of display« (Kress, 2; vgl. Kukkonen 2011a; Wilde 2014) hier mitunter fast noch unversöhnlicher gegenüber – zumindest, wo der ›Modalitäts‹-Begriff nicht nur für Sinnes-›Kanäle‹ (z. B. zwischen Ton und visueller Wahrnehmung), sondern auch für ›semiotische Modalitäten‹ eingesetzt wird: »This approach to multimodality has its pragmatic advantages but it produces a rather indistinct set of

modes that are very hard to compare since they overlap in many ways that are in dire need of further theoretical discussion.« (Elleström, 14)

5] Zu denken wäre hier zum einen an die (vielleicht medienspezifische?) Besonderheit des Comics, Raumzeichen von Handlungszeichen zu unterscheiden, die nicht nur ganz verschiedene ontologische Sphären repräsentieren und adressieren können, sondern auch im Produktionsprozess oft deutlich getrennt sind (vgl. Krafft, 40; Packard 2006, 168). So ist es nicht unüblich, dass Bilder im Comic zwar eine dargestellte Welt repräsentieren, uns aber oft gerade nicht enthüllen, wie die Dinge in ihr *aussehen* (vgl. Packard 2010, 57). Dazu weiter unten mehr.

6] Guido Isekenmeier hat (in seiner Systematisierung interpiktorialer Bezüge) die Interrelation verschiedener *funktionaler* Systeme als grundlegenden »Kategorienfehler im Theoriedesign der Intermedialität« Rajewsky'scher Prägung erkannt: »Tatsächlich werden nicht-literarische Texte bei Rajewsky gar nicht erst erwähnt. Mit dem exklusiven Rekurs auf die Literatur als einziger Sprach-Kunst fällt der so umrissene Intertextualitätsbegriff – und mit ihm der implizierte ›symmetrische‹ Interpiktorialitätsbegriff – noch hinter das kunstwissenschaftliche Interartialitätskonzept zurück auf ein Modell der *Intra*-Artialität« (Isekenmeier, 26).

7] Das mag insofern erstaunen, als dass man einerseits bei Luhmann, wie vielfach bemerkt wurde, ein Konzept der Bildlichkeit vergebens sucht (vgl. Jongmanns, 9), andererseits auch sein notorisch breiter Medienbegriff viel zu viel zu umfassen scheint, mithin: Zeit, Kunst, Macht, Geld etc. (vgl. Lagaay/Lauer, 22). Innerhalb des sogenannten medienphilosophischen Diskurses aber hat die Differenzierung von Form und Medium eine gewisse Selbstständigkeit auch gegenüber Luhmann selbst erreicht und zu einer breiten Forschung geführt (vgl. etwa Seel; Paech 1998; 2007; 2008; Brauns; hier bes.: Engell 2002; Engell 2003; Werber; Ernst 2012; zuletzt Kirchmann/Ruchatz). Zur Frage nach ›Bildmedien‹ als Form-/Medien-Differenz vgl. Günzel; Paech 2005: »Bilder sind ›als Bilder‹ nur beobachtbar, wenn sie über das hinaus, *was* sie darstellen hinsichtlich ihrer medialen Bedingungen, *wie* sie darstellen, gesehen werden« (ebd., 81). Erstaunlicherweise gibt es dennoch meines Wissens keine Versuche, die ›Form des Mediums des Comics‹ zu denken, obgleich hier, wie angeführt, auf eine breite und reichhaltige Forschung, insbesondere aus Sprach- und Filmphilosophie, zurückgegriffen werden könnte, in deren Ressorts die Comicforschung gerne abwechselnd wildert (vgl. Ahrens 2012).

8] ›Beobachtung‹ selbstverständlich nicht im Sinne einer »okularen Metaphorik«, wie sie etwa von Georg Christoph Tholen kritisiert wurde (vgl. Tholen, 176). Kommunikation kann für Luhmann, wie ausdrücklich betont, stets nur (inferentiell) *erschlossen* werden (vgl. Luhmann 1987, 226).

9] Bei dieser scheinbar zweistelligen Relation muss allerdings eine ›Figur des Dritten‹ mitgedacht werden, da auch das mediale Substrat nur in relationaler Abhängigkeit (und im Unterschied zu) den beobachteten Formen überhaupt thematisch wird, und das heißt: durch die jeweils bereits getroffene Übereinkunft darüber, was im gegebenen Fall als mediales Substrat des Potentiellen, und was als darin gebildete Form des Aktuellen angenommen wird (vgl. Ernst 2012, 215).

10] Luhmann leitet dies in Anlehnung an George Spencer Brown (1997) von der Unterscheidung zwischen einem *marked state* und einem *unmarked state* ab, einer markierten Innenseite und einer unmarkierten Außenseite (Luhmann 1997, 169; vgl. Lehmann; Khurana 1998, 117).

11] In phänomenologischen Termini bezeichnet dieser Begriff die Differenz von Bildträger und Bildobjekt (vgl. Wiesing 2005). In semiotischen Termini wird zwischen der Identifizierung des Zeichen-Ausdrucks mit einem ikonischen Typ und einem Bildinhalt unterschieden (vgl. Blanke, 72–116). Zum Verhältnis der Systemtheorie zur Semiotik vgl. etwa Jahraus 2001 u. 2010; Krönig; spezieller: Scheibmayr. Streng genommen überschreitet man den Kompetenzbereich der Form-/Medium-Unterscheidung, wenn man ihn auf Wahrnehmungsphänomene anwendet, denn »Form/Medium liegen beide auf Seiten der Kommunikation, was auch immer an Wahrnehmungen dieser zugrunde lag« (Brauns, 13). Akzeptiert man die Prämissen der Systemtheorie, so sind schließlich beide Systeme autopoetisch geschlossen, ihre Wechselwirkungen nicht determiniert. Möchte man die ›ikonische

Differenz‹ dennoch als ›Zwei-Seiten-Form‹ im Luhmann'schen Sinne erachten, so ist darauf zu bestehen, dass es nur um den *kommunizierten* Unterschied – einerseits bei Beobachtern wie Wiesing oder Boehm, andererseits bereits bei McCloud selbst – gehen kann.

12] Zweifellos müsste man dieses Argument sorgfältiger entwickeln, um es plausibel zu machen. Stephan Günzel hierzu: »Die Bildbetrachtung in der Beschreibung Husserls ist damit ein systemtheoretischer Sonderfall, in dem die Bedingung der Beobachtung *par excellence* vorzuliegen scheint: ›Ein Bewusstsein von Differenz muss vorhanden sein‹, so Husserl, sonst gibt es das Bild nicht.« (Günzel, 70). Ob Günzel damit systemtheoretischen (und/oder phänomenologischen) Prämissen gerecht wird, kann nicht Gegenstand dieser Untersuchung sein. Für unsere Zwecke dient Günzels Luhmann-Deutung hier zunächst lediglich als Beleg dafür, dass man diese Differenz in den Termini Form/Medium beschreiben *könnte* – bzw. dass es faktisch so getan wird – ohne damit zu implizieren, dass dies unproblematisch wäre.

13] Die Form der Materialität erscheint dann etwa im Medium »Raum, [der] wie die Stille, an sich selbst als Medium der Wahrnehmung überhaupt nicht wahrnehmbar [ist] [...]. In dieser Differenz wird die nur lose gekoppelte, nicht wahrnehmbare Räumlichkeit dennoch mitgeführt« (Engell 2002, 162).

14] Für einen Überblick über Möglichkeiten der medialen Selbst- und Fremdreferenz in intermedialen Konstellationen vgl. Schröter 1998; zum ursprünglichen, paradoxalen *re-entry*-Begriff Spencer-Browns in der Systemtheorie vgl. Luhmann 1993; Lehmann 2002.

15] Für einen kritischen Überblick zum Diskussionsstand hierzu vgl. Thon.

16] Die Indexikalität, als denkbare *differentia specifica* des Comic, sieht Stephan Packard nicht primär in Richtung der Zeichner_in, sondern zur Leser_in hin verwirklicht: »Denn während auch eine Photographie ikonisch darstellt, was dem Geschehen ähnelt, und indexikalisch mit ihm durch den physikalischen Vorgang der Bildentstehung verbunden ist, ist der Index auf den Leser im Cartoon eine Variation fort vom Dargestellten und hin zum Rezipienten als einem menschlich-körperlichen Interpretanten, dessen menschlicher Körper diesseits des konkreten Individuums, des Interpreten, bereits durch die Zeichenstruktur des Cartoons festgelegt ist.« (Packard 2010, 57; ausführlicher in 2006, 121). Diese *Form* des Cartoons ist oft auch bereits grafisch differenziert, insofern sie durch eine klare Kontur begrenzt und in einem deutlich anderen Zeichenstil gehalten sein kann als die realistischeren Hintergründe. Interessant ist dies im Zuge der angestellten Überlegungen auch insofern, da in Packards Arbeiten bereits eine ausgearbeitete Notationsweise für Hierarchien irreduzibler Elemente, deren Grenzüberschreitungen und Wiedereintritte, sowie den daraus folgenden, an vielen Beispielen durchgespielten »Unterschied, der einen Unterschied macht« (ebd., 208) vorliegt. Auf einige Idiosynkrasien des Packard'schen ›Cartoons‹, insbesonders auf seinen ›dritten Zeichenraum‹, wird weiter unten zurückzukommen sein.

17] Der Smiley wäre hier zunächst einfach als Kreis, als geometrische Figur, aufzufassen. Anders als die kontinuierlichen Farb-, Form- und Kontrastübergänge fotografischer und malerischer Bildlichkeit ist die gezogene Linie indifferent gegenüber der Unterscheidung zwischen perzeptiver und diagrammatischer Ikonizität (vgl. Ernst 2014, 281), was derzeit in einem wachsenden Korpus an Comic-Werken den Formbestand des Comic auf vielfache Weisen ausweitet (etwa bei Kevin Huizenga, Fabrice Neauds, Chris Ware, Frank Flöthmann, David Aja, Hajime Isayama, Randall Munroe oder Jonathan Hickmann; aber auch bereits bei McCloud selbst, wie in seinem *Google Chrome*-Comic). Vgl. Cates; Weltzien; Wilde 2012.

18] Vgl. auch bei Martin Schüwer die gleiche Differenz unter den Begriffen ›ikonische‹ vs. ›nicht-ikonische Abstraktion‹.

19] »In beiden Zusammenhängen – Träger/Objekt, sowie Objekt/Sujet – ist die Differenz aber diejenige zwischen der Form (mit zugehöriger Information) und einer zurücktretenden Instanz, die Luhmann als das Medium der Form bezeichnen würde« (Günzel, 73).

20] Wobei es hier unentschieden bleiben kann (bzw. einer weiteren Unterscheidung bedürfte), ob als Mittel der Repräsentation nun notwendig materielle

Linien auf Papier oder bereits als sinnhaft verstandene ›Bildobjekte‹ (Wahrnehmungsphänomene) aufgefasst werden.

21] Packard bindet die Unterscheidung an das spezielle Zeichen des ›Cartoons‹ (im Sinne McClouds) und macht in der beschriebenen Differenz einen variabel nutzbaren und durchaus comic-typischen »dritten Zeichenraum« aus, vgl. Packard 2006, 121–157), vgl. Fußnote 16.

22] Zu denken wäre hier zunächst an den Bereich all jener anthropomorphisierten Tiere und Wunderwesen, auf die wir im Comic so viel häufiger stoßen als in anderen Erzählmedien. Während der Disney-Zeichner Don Rosa bekannt dafür ist, die Ducks als Menschen zu erachten (vgl. Packard 2006, 104), die eben nur *als Enten* dargestellt werden, scheint etwa Wiesing von einer Diegese auszugehen, in der anthropomorphe Enten keine größere Ungewöhnlichkeit darstellen als fliegende Kryptonier. Nun sind dies gewiss weiterhin Zuschreibungen, die interpretativ an das Material herangetragen werden, und welche auch in Don Rosas Werken nur selten für (wenn auch sehr aufschlussreiche) Gags und Pointen genutzt werden (vgl. ebd., 104; 241).

23] Interessant ist, dass den Markierungsoperationen im Film häufig eine medien*vergleichende* Differenzierung, beim *freeze frame* etwa gegenüber der Fotografie, zugrunde liegt. Rein binnenmediale Reflexionsverfahren stellen für Kirchmann/Ruchatz hingegen die Ausnahme dar und bleiben avantgardistischen Experimenten und dem »verfehlten Gebrauch« überlassen (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 21). Als solchen würde man wohl weder *Blankets* noch *City of Glass* zählen, die beide sehr gut lesbar bleiben. Es muss daher genaueren Untersuchungen überlassen bleiben, ob daraus folgend eher auf rhetorische Abgrenzungen des Comic gegenüber (näher zu bestimmenden) ›anderen Bildmedien‹ geschlossen werden kann, oder ob dies für eine anderswo beschworene, spezielle Affinität für autoreferenzielle Verfahren spricht (vgl. Balzer; Kukkonen 2011b; Surdiacourt).

24] Der Film hat dafür über die Differenz vorher/nachher ein Formenrepertoire herausgebildet, um über diverse ›Zeit-Bilder‹ doch auf diesen Aspekt seiner Medialität zu verweisen (vgl. Paech 1998).

25] Die Erschließung temporaler Strukturen ist allerdings bei allen genannten Autoren *nur eine* von vielen Möglichkeiten, das mereologische Oszillieren zwischen Teilen und Ganzem zu arretieren.

26] An anderer Stelle legt McCloud ein deutlich höheres Problembewusstsein an den Tag, wenn er auf die komplexen Zeitstrukturen bereits innerhalb eines Panel-Bildes verweist (McCloud 1994, 95).

27] Indem das Bild im Comic, mehr noch als bereits in der Karikatur, immer auf einen Moment davor und danach verweise – als von diesen different wahrgenommen werde – seien seine Bilder in philosophischer Perspektive grundverschieden von denen der Malerei, so etwa Carrier. Paech macht in einer Re-Lektüre von Lessings *Laokoon* ebenso bereits den *Fruchtbaren Moment* als solche »Zeit-Form« geltend, insofern sie stets über sich hinaus verweise (vgl. Paech 1998, 28).

28] Als Ausgangspunkt könnte man etwa Groensteens Begriff des »Rhythmus« überprüfen, als grundlegende ›Medialität‹ zur Differenzierung räumlicher und zeitlicher Sinndimensionen (vgl. Groensteen 2013, 133–158).

29] Zu überprüfen wäre ebenfalls, inwieweit das medientheoretische ›Störungs‹-Paradigma – die *via regina* der Beobachtung medialer Formbildungen im Auftreten von Dysfunktionalitäten – bei einem nicht primär technisch-apparativem Medium wie dem Comic ebenfalls tragfähig sein könnte (vgl. Kirchmann/Ruchatz, 26).

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Karen Genschow (Frankfurt a. M.)

Aufsatztitel

Dissensuale Erzählungen. Der Comic als Medium der Politik bei Philippe Squarzoni

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Karen Genschow: Dissensuale Erzählungen. Der Comic als Medium der Politik bei Philippe Squarzoni. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 51–82. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/genschow>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Dissensuale Erzählungen

Der Comic als Medium der Politik bei Philippe Squarzoni

Karen Genschow (Frankfurt a. M.)

Der französische Comicautor[1] und ATTAC-Aktivist Philippe Squarzoni wendet sich in seinem Werk immer wieder schwierigen Themen zu: In *Saison brune* (2012) befasst er sich mit dem Klimawandel; seine Dilogie, die aus *Garduno, en temps de paix* (2002) und *Zapata, en temps de guerre* (2003) besteht, unternimmt den Versuch einer Analyse der neoliberalen Globalisierung seit den 1990er Jahren, ausgehend von der zapatistischen Bewegung im mexikanischen Dschungel um den damals allgegenwärtigen *subcomandante* Marcos. *Torture blanche* (2012)[2] nimmt sich des Konflikts zwischen Palästina und Israel an.

Bei allem ›Realitätsbezug‹, der sich aus den politischen Themen ergibt, finden sich jedoch in den comicspezifischen Darstellungsformen wie auch auf der Inhaltsebene sowohl metaphorische als auch fiktionalisierende Elemente, die einer Einordnung seiner Comics als rein faktuale Erzählungen entgegenstehen. Zudem greift Squarzoni immer wieder auf vorgängige Bilder (Fotografien, Filmstills, Zeitungsausschnitte u. a.) zurück, die er sowohl auf der Bild- als auch auf der Textebene einer Analyse unterzieht, d. h. seine Arbeiten zeichnen sich durch eine starke Reflexion von Medialität aus. Gemeinsam ist seinen Comics weiterhin die autobiografische Verortung, mittels derer sich Squarzoni nicht nur als Instanz der Wahrnehmung und der Erzählung, sondern auch der Autorschaft inszeniert. Dieser – wenn auch vergleichsweise geringe – autobiografische Anteil wird hier, so scheint es, zu anderen Zwecken und mit anderen Wirkungen eingesetzt als in dem mittlerweile auch in Frankreich boomenden Genre des autobiografischen Comics mit dem international wohl bekanntesten Beispiel von *Persepolis* (2000), nämlich im Sinne eines politischen Engagements.

Ausgehend von diesen spezifischen Elementen in Squarzonis Werk und vor dem Hintergrund der übergreifenden Fragestellung nach den Möglichkeiten des Comics als faktualer Erzählung und als Medium der Politik geht es im Folgenden darum, in der Dilogie *Garduno, en temps de paix* und *Zapata, en temps*

de guerre[3] die Mittel und Strategien zu untersuchen, mit denen Squarzoni die politischen, medialen und ökonomischen Zusammenhänge der Globalisierung darstellt und einer kritischen Analyse unterzieht. Damit setzen die Comics, so die These, zugleich einen neuen Politikbegriff in Verbindung mit einem neuen politischen Subjekt in Szene.

Garduno und *Zapata*, die in den 1990er Jahren spielen, befassen sich mit dem globalen Siegeszug des neoliberalen Modells. Eine ›Geschichte‹ lässt sich nur schwer rekonstruieren, denn es handelt sich um meist nur lose miteinander verknüpfte Sequenzen, die inhaltlich etwa Squarzonis Reisen nach Kroatien, England und Mexiko, Gespräche mit seiner Freundin, den politischen Mitstreiter_innen von ATTAC, ausführliche und faktenreiche Darstellungen globaler wirtschaftlicher Prozesse sowie Analysen der Medien umfassen. Die Integration dieser Sequenzen in eine umfassende Erzählung bzw. einen übergreifenden, strukturierten Handlungsstrang erschließt sich zumindest nicht auf den ersten Blick. Darüber hinaus lässt sich festhalten, dass die Dilogie nicht nur inhaltlich verschiedene Typen von Sequenzen umfasst, sondern diese sich sowohl, was ihren Status in Bezug auf die Realität betrifft, als auch im Hinblick auf die Art der Erzählung differenzieren lassen: Die Comics wechseln zwischen fiktionalen und faktualen Sequenzen, narrativen und ›expositiven‹ Passagen, die jeweils auch in ihren Panelübergängen und Text-Bild-Verhältnissen äußerst heterogen konstruiert sind. Als fixer Bezugspunkt, welcher der Abfolge der einzelnen Sequenzen schließlich doch Kohärenz verleiht, lässt sich die Erzählinstanz bestimmen, die sich vor allem auf der Textebene zeigt und sich durch die autobiografische Verortung auszeichnet: Diese legitimiert die assoziative Logik, deren Darstellungsweise dem *Stream-of-consciousness*-Verfahren ähnelt, in dem »Wahrnehmungen, Empfindungen, Assoziationen aller Art, Erinnerungen, Überlegungen« (Vogt, 185) ohne die Vermittlung einer ordnenden Instanz präsentiert werden. Den inhaltlichen Fluchtpunkt der verschiedenen Sequenzen bildet die Darstellung der Globalisierung als politisch-ökonomisches Phänomen, das sich aller Lebensbereiche bemächtigt hat und das in der Dilogie sicht- und lesbar gemacht wird.

Im Folgenden wird zunächst, ausgehend von den Gattungsmerkmalen des Sach- und Reportagecomics, das Verhältnis von Faktualität und Fiktionalität in Squarzonis Dilogie genauer untersucht. Es folgt eine Analyse jener comicspezifischen Mittel, die den Comic als Erzählung konstituieren bzw. der Erzählung entgegenstehen. In einem nächsten Schritt geht es im Zusammenhang mit dem Konzept der Remediation um die medialen Darstellungsformen und -mittel, auf die beide Comics zurückgreifen; schließlich werden die autobiografischen Anteile untersucht, um dann den aus den untersuchten Aspekten konstruierten Politikbegriff genauer zu bestimmen.

Faktualität und Fiktionalität im Reportagecomic: *Garduno* und *Zapata*

Als zwei zentrale Anliegen, die den Comics zugleich ihre narrative und analytische Kohä-

renz verleihen, formuliert Squarzonis Dilogie die eminent politische Frage »Qui dessine notre réalité?«[4] (G, 42) und behauptet eine »envie de résistance«[5] (Z, 150) – zwei Schlüsselaussagen zum Verständnis der Comics: Einerseits wird die Realität als ›Produkt‹ gefasst, das von jemandem entworfen wird, zum anderen lässt sich, simultan mit dem Anliegen des Widerstands, eine subjektive Perspektive konstatieren (»envie«).

Was das Genre betrifft, lässt sich von diesen Aussagen ausgehend die Dilogie zum einen dem Sachcomic zuordnen, dem es darum zu tun ist, zu »vermitteln, [zu] informieren, an[zu]leiten« (Hangartner, 15), wie sich an den ausführlichen und faktenreichen Darstellungen im Zusammenhang mit der Globalisierung zeigt. Zum anderen lässt sich die Dilogie dem Reportagecomic zuordnen, als dessen zentrales Merkmal Dietrich Grünewald eine subjektive Perspektivierung festhält:

> Die Bildreportage ist stets subjektiv, vermittelt einen persönlichen Blick (was Wertung einschließt) über die gewählten Bildausschnitte, die Perspektive, über den spezifischen Stil, die pointierte, emotional geprägte Ausdrucksqualität, die eindringlich Verstand wie Gefühl des Betrachters ansprechen und entsprechende Wirkung erzielen will. (Grünewald, 11)

Diese Form des dokumentarisch-reportagehaften Erzählens leidet allerdings, so stellen Julien Orselli und Philippe Sohet für den französischen Kontext fest, wie das gesamte Medium des Comics an einem Legitimationsmangel: »L'idée de construire une œuvre documentaire sur la base d'images dessinées ne va pas de soi lorsque le médium souffre d'un défaut de légitimité.«[6] (Orselli/Sohet, n. pag.) Insofern verwundert es nicht, dass die Veröffentlichung von *Garduno* von einem Vorwort Ignacio Ramonets, dem damaligen Herausgeber von *Le monde diplomatique*, flankiert wird, dessen Artikel *Désarmer les marchés* innerhalb des Comics genannt wird (G, 134) und der als Vordenker der *altermondialisation* mithin als Gewährsmann für das politische Anliegen beider Bände fungiert. Seine *On a raison de se révolter* (G, 4) betitelte Vorrede zielt auf die politische Funktion des Comics ab, sagt dabei aber wenig zu künstlerisch-medialen Aspekten.[7] Eine ästhetische Reflexion erfolgt allenfalls ›nebenbei‹, wenn er *Garduno* mit einem klassischen narrativen Genre, dem Detektivroman, in Verbindung bringt:

> L'histoire passionante d'un détective amateur qui tenterait de retrouver le plus grand criminel de notre temps, celui qui tue 30 millions de personnes par an. Et qui découvre que cet assassin n'est autre que la mondialisation libérale.[8] (Ramonet, 4)

Die hier konstruierte Analogie zwischen einem fiktionalen Genre und einem anscheinend prinzipiell faktualen Genre (wenngleich mit subjektiver Perspektivierung), dem dokumentarischen Comic, wirft die Frage nach dem Verhältnis von Fiktionalität und Faktualität im Reportagecomic allgemein und in der Dilogie im Besonderen auf.[9] Es wäre demnach zu fragen, welcher Status der Rede bzw. den Bildern gegenüber der extradiegetischen Wirklichkeit zukommt. Dieses Verhältnis betrachtet Grünewald zunächst im Zusammenhang mit der comicspezifischen Bildlichkeit:

> Ästhetische Aspekte, also das Wie der Bildgeschichte (Gestaltung wie Erzählmodus), spielen somit eine bedeutende Rolle. Gute Reportagen sind mehr als die Addition von Fakten. Bilder sind Artefakte, also immer etwas Gemachtes, damit subjektive und keine objektiven Informationen. (Grünewald, 13)

In dieser Feststellung, welche die Gemachtheit von Bildgeschichten hervorhebt und damit zunächst die Möglichkeit von ›Objektivität‹ in dokumentarischen Comics anzweifelt, wird implizit die Frage aufgeworfen, wie sich fiktionale von faktualen Erzählungen überhaupt unterscheiden lassen (was allerdings nicht nur für den Comic gilt). Aus Grünewalds Sicht liegt das Problem faktualer Erzählungen im Comic darin, dass sie nicht ›objektiv‹ operieren können, sondern durch ihre offen ausgestellte Gemachtheit notwendigerweise eine subjektive Perspektive einführen. Gezeichnete Bilder gehen – im Gegensatz zu fotografischen – immer auch über reine Faktualität hinaus. Aufgrund der Tatsache, dass die Bilder nicht ›transparent‹ auf außersprachliche Fakten verweisen, führen sie auch einen gewissen Grad von Fiktionalität ein.

Folgerichtig schreibt Grünewald dem Reportagecomic eine Position zwischen fiktionaler und faktualer Erzählung zu:

> Bekanntlich hat Aristoteles in seiner Poetik zwischen dem Geschichtsschreiber, der ›erzählt, was geschehen ist‹, und dem Dichter, der erzählt, ›was geschehen könnte‹ […] unterschieden. Der (Bild-) Reporter vermittelt zwischen beiden. (Grünewald, 12)

Diese Bestimmung ist allerdings insofern problematisch, als die darin implizierten Konzepte von Fiktionalität und Faktualität selbst höchst umstritten sind und ihr Potenzial zur Beschreibung literarischer und künstlerischer Phänomene in Zweifel gezogen wird. Selbst Genette, der von einer prinzipiellen Unterscheidbarkeit ausgeht, bemerkt dennoch, dass sich

> Fiktionalisierungsverfahren seit einigen Jahrzehnten auf bestimmte Formen von faktualen Erzählungen wie die Reportage oder die journalistische Enquête (das, was man in den Vereinigten Staaten den ›New Journalism‹ nennt) und andere abgeleitete Gattungen, wie die Non-Fiction-Novel ausgedehnt [haben]. (Genette 1992, 91)

Die Unterscheidungsmöglichkeit wird damit nicht grundsätzlich in Frage gestellt, sondern das Problem auf bestimmte Gattungen und Formen begrenzt, die in einer Art ›Zwischenraum‹ agieren, indem sie Verfahren aus ihnen prinzipiell fremden Gattungen übernehmen. Grünewald selbst scheint diese Sicht zu teilen, wenn er auf eine zentrale Schwierigkeit des Begriffs ›Faktualität‹ hinweist und diese Problematik auf bestimmte Modalitäten des Reportagecomics begrenzt, die in verschiedener Weise ›Authentizität‹ produzieren:

> Neben dem Zeichner, der vor Ort skizziert oder fotografiert und dann – nach der Reise, dem Erlebnis […] das gesammelte Material zu einem Comic verarbeitet, dabei aber so authentisch und faktengetreu wie möglich sein will, gibt es Autoren, die in genauer Beobachtung gesellschaftlicher Prozesse zu fiktiven ›Reportagen‹ finden, die aber im Kern, in der zentralen Aussage wiederum ›wirklichkeitsgetreu‹ sind. (Grünewald, 12)

Diese weit gefasste Bestimmung von »Authentizität« führt zu der Frage, wie genau sich ›Wirklichkeitstreue‹ äußert und legt die Vermutung nahe, dass es sich hier um eine qualitative Bewertung aus subjektiver Perspektive handelt. Dies macht zugleich deutlich, dass eine klare Trennung von Fiktionalität und Faktualität im Genre des Reportagecomics nicht möglich scheint. Wenn man zunächst aber der Argumentation Grünewalds folgt, ließe sich als ein Fall von ›wirklichkeitsgetreuer‹ Fiktionalität in Squarzonis *Zapata* beispielsweise eine Sequenz fassen, die ein fiktives Treffen ehemaliger US-amerikanischer Präsidenten in Szene setzt und

Carter, Kissinger, Kennedy, Clinton, Bush senior und junior etc. sich über ihre jeweilige Politik mit ungeschminkter Offenheit austauschen lässt. Dabei sagt Kennedy über Kissinger: »Ce mec a soutenu toutes les dictatures militaires de droite. Les pires régimes. Pinochet, Videla, Marcos. Résultat? Prix Nobel de la Paix en 1973.«[10] (Z, 114) Selbstverständlich ist dieses Treffen gänzlich fiktiv, dennoch liegt in den Worten der Präsidenten eine Wahrheit, die als hinter dem medialen Schein liegend inszeniert wird – zumindest scheint dies die Intention jener fiktionalen Dramatisierung zu sein (Abb. 1).

REGARDEZ KISSINGER...
KOREA 1960
CE MEC A SOUTENU TOUTES LES DICTATURES MILITAIRES DE DROITE !
LES PIRES RÉGIMES ! PINOCHET, VIDELA, MARCOS...
CHILE 1973
INDONE 196
RÉSULTAT ? PRIX NOBEL DE LA PAIX EN 1993 !
TU VOIS, BILL, CETTE HISTOIRE AVEC MONICA, À L'ÉPOQUE ON L'AURAIT ACCUSÉE D'ÊTRE COMMUNISTE ! ET HOP ! C'ÉTAIT RÉGLÉ !
NI VU, NI CONNU, J'T'EMBROUILLE !
GHIT...

Abb. 1: *Zapata* (Squarzoni, 114).

Als Beispiel für den gegenteiligen Fall einer faktualen Sequenz, in dem auch die von Grünewald genannte Fotografie als Mittel zur »wirklichkeitsgetreuen« Darstellung im Comic eine Rolle spielt, lässt sich ein größerer Teil des dritten Kapitels von *Garduno* anführen: Hier beschreibt Squarzoni seinen Aufenthalt in Kroatien Mitte der 1990er Jahre, wobei immer wieder auch die Gemachtheit sowohl der Fotografien als auch der Zeichnungen hervorgehoben wird, deren Referenzialität durch Verzerrung oder Verfremdung in Zweifel gezogen wird (Abb. 2).

Squarzonis Dilogie scheint demnach auf den ersten Blick Grünewalds Bestimmung des Reportagecomics als zwischen Faktualität und Fiktionalität angesiedelte Erzählung zu entsprechen. Bei genauerer Untersuchung zeigt sich jedoch, dass die Dilogie die Problematik von Fiktionalität und Faktualität auf noch grundlegendere Weise thematisiert, indem sie die ›Gemachtheit‹ nicht auf das Erzählen mittels Comic-Bildern beschränkt, sondern auf die einer faktualen Erzählung zugrunde liegende Wirklichkeit selbst ausweitet und »réalité« mit »dessiner« (G, 42) in Zusammenhang bringt. Sie stellt damit nicht nur eine fundamentale Unterscheidungsmöglichkeit zwischen Faktualität und Fiktionalität von Erzäh-

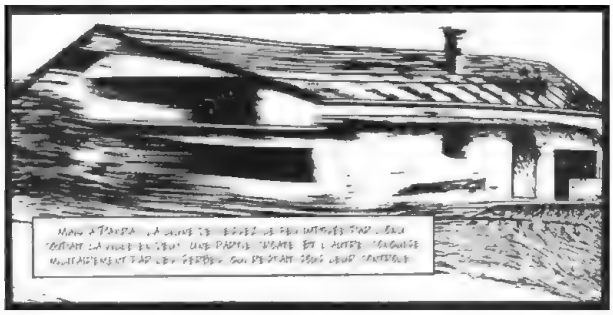


Abb. 2: *Garduno* (Squarzoni, 60).

lungen in Frage, sondern fasst die ›Realität‹ selbst als etwas Gemachtes, als medial produzierte Erzählung auf. Die »envie de résistance« (Z, 150) richtet sich demnach nicht allein auf den Widerstand gegen ›etwas‹, gegen einen bestimmten Aspekt innerhalb ›der‹ Realität, sondern zum einen gegen die fundamentale Annahme, diese Realität sei prinzipiell von Fiktion unterscheidbar, und zum anderen gegen die Globalisierung als einzig legitime Erzählung.

Die Frage nach dem Verhältnis von Faktualität und Fiktionalität wird in der Dilogie also an zentraler Stelle verhandelt, und es geht dabei weniger darum, eine Reportage *über* die Globalisierung zu produzieren, als vielmehr die (mediale) Konstruiertheit der Realität und ihre Wahrnehmung *als* Erzählung zu analysieren. Der Begriff der ›Erzählung‹ wird im Folgenden genauer analysiert, indem exemplarisch die comicspezifischen Formen, die eine Erzählung konstruieren, Panelübergänge und das Text-Bild-Verhältnis, untersucht werden.

Gegen die Erzählung erzählen: Panelübergänge und Text-Bild-Verhältnis

Zunächst lässt sich feststellen, dass die in *Zapata* formulierte »envie de résistance« auch Konsequenzen für die in der Dilogie entworfene Erzählung zeitigt, die sich – aus Leser_innenperspektive – ebenfalls als ›widerständig‹ erweist. Dem abstrakten Thema (›réalité dessinée‹, d. h. konstruierte Realität) und dem politischen Anspruch (»résistance«) gemäß widersetzen sich die Comics einer gängigen Erzählstruktur, wie sie beispielsweise Thierry Groensteen vorschlägt:

> Le propre du récit […] est qu'il comporte nécessairement un début et une fin, ou, pour le dire autrement, un élément de progressivité de l'action, d'évolution d'une situation donné, d'un état A à un état B.[11] (Groensteen, 22)

Die Titel beider Bände – für sich genommen zunächst rätselhaft – erweisen sich in diesem Sinne als aufschlussreich; sie werden nicht in den Comics, sondern nur in den Umschlagtexten genannt:

> Il y a, au Mexique, un village dont le nom a été oublié par les cartes de voyage. Les paysans qui l'habitent disent qu'il s'appelle Garduno, en temps de paix … et Zapata, en temps de guerre.[12]

Dieser Text ist insofern als programmatisch zu verstehen, als er wie der Anfang einer Erzählung formuliert ist, die jedoch in den Bänden nicht weitergeführt wird. So fungiert diese Erläuterung zugleich in elliptischer, indirekter Form als Erklärung, denn sie konstruiert eine utopische – und damit fiktionale – Verortung dessen, was wir lesen werden, einen Ort, dessen Name auf keiner Karte verzeichnet ist und der damit zum (fiktiven) Ort des Widerstands wird. Dieser Widerstand ist, da die auf dem Umschlag begonnene Geschichte nicht wieder aufgegriffen wird, auch gegen die Erzählung gerichtet.

Diese Verweigerung einer einfachen Erzählkontinuität[13] weist auf eine grundlegende »crise narrative« hin, die Orselli/Sohet für diesen wie auch andere Reportagecomics diagnostizieren:

> les véritables grands reportages sont ceux qui portent en eux cette révélation d'une crise narrative. Dans l'œuvre de grand reportage se jouent des éléments primordiaux de notre époque: notre rapport au monde dans sa dimension géopolitique, notre rapport à l'autre souffrant. Comment dire pour l'autre ou comment rapporter sa parole et sa

> douleur dans la lourde concurrence de la sphère médiatique comme matrice de représentations du monde?[14] (Orselli/Sohet, n. pag.)

Die Unmöglichkeit, geradlinig und kontinuierlich zu erzählen, läge mithin bereits im Gegenstand der Reportagecomics, die das Verhältnis zum ›Anderen‹ als Subalternem, Marginalisiertem und Unterdrücktem problematisieren und die Frage aufwerfen, wie man überhaupt von und für diesen ›Anderen‹ sprechen kann. Insbesondere die ›mediale Sphäre als Matrix der Repräsentation der Welt‹ spielt eine zentrale Rolle in der Dilogie, und strukturell findet die »crise narrative« (ebd.) darin Ausdruck, dass sie die Kontinuität der Erzählung verweigert und stattdessen die globalisierte, neoliberale Realität selbst als Erzählung begreift. Damit unternimmt die Dilogie eine Analyse dieser Repräsentation von Realität (»qui dessine notre réalité?«) und konstruiert zugleich eine eigene diskontinuierliche Erzählung. Die Verweigerung der kontinuierlichen Erzählung kann in diesem Sinne genau als die Artikulation der »resistance« verstanden werden, welche die Dilogie als Anliegen formuliert. Sie wird anhand zweier comicspezifischer Mittel, der Panel-übergänge und des Text-Bild-Verhältnisses, deutlich, die prinzipiell für die Konstruktion eines Handlungsablaufs verantwortlich sind.

In Bezug auf die Panelübergänge lässt sich in einer ersten Annäherung, wie auch Orselli/Sohet bemerken, vor allem eine fehlende narrative Linearität feststellen:[15]

> Pourtant, l'absence de linéarité est bien à l'image des errances du personnage-narrateur régulièrement représenté en déambulation (dans la rue ou un supermarché).[16] (Orselli/Sohet, n. pag.)

Hier (Abb. 3) wird eine sich in Variationen mehrfach wiederholende Sequenz, Squarzonis gedankenverlorene Wanderungen durch seine Heimatstadt Lyon, mit den anscheinend ziellosen und zeitlich unbestimmten Assoziationen und Digressionen als narrativem Muster parallelisiert.

Innerhalb dieses Musters, das von der Logik der Gedanken des Erzählers geprägt ist, lassen sich verschiedene Arten von Sequenzen feststellen, bei denen man – provisorisch – zwischen solchen unterscheiden kann, die auf *Aktivitäten* der Figur Squarzoni, und jenen, die auf *Gedanken* des Erzählers Squarzoni bezogen sind. Erstere kommen, einer linguistischen Beschreibung von Texttypen folgend, in zwei Varianten vor: als *deskriptive Sequenzen* und *narrative Passagen*. *Deskriptive Texttypen* zeichnen sich dadurch aus, dass der »Sprecher den Blick auf ihre Position [der Gegenstände und Sachverhalte] […] im Raum« richtet (Werlich, 38). So lassen sich etwa solche Sequenzen fassen, die Spaziergänge, Telefonate oder Gespräche darstellen. Die zweite Variante, die tendenziell *narrativen Passagen*, stellen die Gegen-

Abb. 3: *Garduno* (Squarzoni, 15).

stände und Sachverhalte »durch ihre Position im Zeitkontinuum (durch Narration)« (ebd.) dar – übertragen auf das Medium ›Comic‹: Die entsprechenden Panels konstruieren auch auf visueller Ebene eine Abfolge von Handlungen und damit eine Erzählkontinuität.

In den Sequenzen wiederum, die sich auf Gedanken des Erzählers Squarzoni beziehen, geht es um verschiedene Situationen, Bilder und Assoziationen im Zusammenhang mit dem übergreifenden Thema der Globalisierung. Aus textlinguistischer Perspektive entsprechen diese Sequenzen einer »Kommunikation über begriffliche Vorstellungen der Sprecher (Konzepte), die aufgrund von Wahrnehmungen in Raum und Zeit gebildet wurden« (Werlich, 38). Hier lässt sich unterscheiden zwischen dem Modus der *Exposition*, wenn es um die Zusammensetzung der Konzepte »durch Analyse und/oder Synthese« (ebd.) geht, und dem der *Argumentation*, wenn es sich um die Relationen zwischen den Konzepten handelt.

In der Dilogie zeigen sich diese beiden Modi der Präsentation von Gedanken in jenen Sequenzen, die nur auf Textebene Kontinuität konstruieren, wohingegen die Bilder keine zeitliche Abfolge bilden, sondern einen bestimmten Aspekt des Textes bildlich umsetzen. Als Beispiel für Letzteres – im argumentativen Modus – kann jene Sequenz gelten, in der Squarzoni anhand einer Postkarte, welche die ›Kunst des Kakaos‹ in euphemistischer Weise unter Aussparung des Leids der amerikanischen Indios illustriert, und dabei die Konzepte von Kolonisation, neutralisierter Geschichte und Konsum analysiert (Abb. 4). Auf visueller Ebene entsprechen die Panelübergänge in dieser thematischen Sequenz am ehesten der Kategorie »Von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt« (McCloud, 80), die sich dadurch auszeichnet, dass der »Blick über verschiedene Aspekte eines Ortes, einer Idee oder einer Stimmung schweif[t]« (ebd.). In diesem Fall allerdings sind die »Gesichtspunkte« über mehrere Jahrhunderte verteilt und bilden keine zeitliche Kontinuität, sondern sind eher argumentativ miteinander verbunden. Eine weitere Ver-

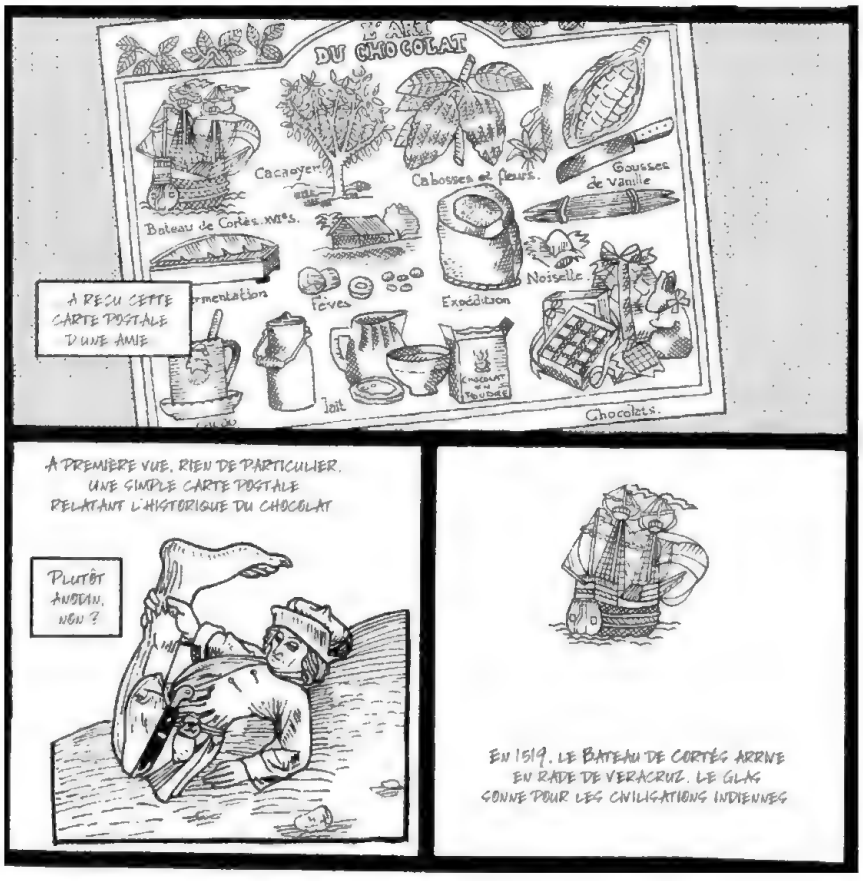

DU CHOCOLAT
Cacaoyer
Cabosses et fleurs
Gousses de Vanille
Bateau de Cortés. XVI^es.
A REÇU CETTE CARTE POSTALE D'UNE AMIE
fèves
Expédition
Noisette
lait
Chocolats
A PREMIÈRE VUE, RIEN DE PARTICULIER. UNE SIMPLE CARTE POSTALE RELATANT L'HISTORIQUE DU CHOCOLAT
PLUTÔT ANODIN, NON ?
EN 1519, LE BATEAU DE CORTÉS ARRIVE EN RADE DE VERACRUZ. LE GLAS SONNE POUR LES CIVILISATIONS INDIENNES

Abb. 4: *Garduno* (Squarzoni, 14).

Abb. 5: *Zapata* (Squarzoni, 24).

wendung dieser Art von Panelübergang lässt sich auch in der Darstellung von ATTAC-Versammlungen finden, bei der eher der Raum als die Zeit die Darstellung strukturiert und die damit dem deskriptiven Modus entspricht (Abb. 5).

In anderen thematischen Sequenzen wiederum herrschen Panelübergänge »Von Augenblick zu Augenblick« (McCloud, 78) vor. Dies ist vorwiegend in dialogischen oder monologischen Sequenzen der Fall, in denen sich Deskription und Narration verbinden und einen langsamen Erzählrhythmus bilden (Abb. 6). Eine dritte Variante »Von Handlung zu Handlung« (ebd.) ist McCloud zufolge in

Abb. 6: *Zapata* (Squarzoni, 6).

den meisten Comics vorherrschend. Diese Variante findet sich in den genuin narrativen Sequenzen der Dilogie, wie beispielsweise den Reiseberichten aus Kroatien und Mexiko, ist jedoch in *Garduno* schon sehr selten und kommt in *Zapata* schließlich kaum mehr vor (Abb. 7). Mit Hilfe der textlinguistischen Beschreibung der Texttypen, welche die ein-

Abb. 7: *Garduno* (Squarzoni, 70).

zelnen Sequenzen konstruieren, zeigt sich, dass innerhalb der Dilogie die Narration keineswegs – wie McCloud zufolge sonst in den meisten Comics – vorherrschend ist, sondern dass eine Vielzahl weiterer ›Texttypen‹ in Erscheinung tritt.

Auch die Anordnung dieser Panelsequenzen untereinander entwirft insgesamt keine sequentielle Abfolge von Handlungen, son-

dern ist der assoziativen Logik der Gedanken unterworfen. Diese springen in der Zeit vor und zurück, ohne dass die Anachronien explizit markiert würden. So kann man über weite Strecken auf Grundlage von McClouds Kategorisierung Panelübergänge zwischen den verschiedenen Sequenzen feststellen, die vor allem auf der *Bildebene* immer wieder von Paralogien geprägt sind, einem Übergang, der »keinerlei logischen Bezug zwischen den Panels herstellt« (McCloud, 80) – zumindest keinen Bezug, der auf den ersten Blick zu erfassen wäre und zeitliche Kontinuität suggeriert (Abb. 8).

Abb. 8: *Garduno* (Squarzoni, 28).

Damit sind also sehr häufig solche ›seltenen‹, wenig narrativen Panelübergänge zu finden:[17]

> Bei der fünften Kategorie [von Gesichtspunkt zu Gesichtspunkt] ›geschieht‹ gemäß Definition überhaupt nichts! Und Paralogien haben natürlich gar nichts mit Ereignissen oder sonstigen narrativen Absichten am Hut. (McCloud, 85)

Die Panelübergänge in der Dilogie schaffen einen Erzählrhythmus, der einer kontinuierlichen Erzählung entgegenwirkt.

Weitere Darstellungsformen, die ebenfalls auf der Ebene der Panelübergänge operieren und auch einer Erzählung entgegenstehen, sind die Wiederholung (über verschiedene Sequenzen hinweg) und die Deklination von Bildern (meist innerhalb von Sequenzen; vgl. Groensteen, 106). Die Wiederholung zeigt sich in dem Panel der gefesselten Hände, das mehrfach auftaucht – medial variiert als Zeichnung, Foto oder inhaltlich variiert als gefesselte Füße, wobei es nie in eine narrative Sequenz eingebunden ist, sondern immer in konzeptueller, expositiver Weise verstanden werden muss (Abb. 9). Durch den Bezug zu unterschiedlichen Sequenzen werden neue

Abb. 9: *Garduno* (Squarzoni, 15).

Bedeutungskontexte geschaffen: Das Konzept der ›Gefesseltheit‹ wird dabei als Teil des jeweils zur Debatte stehenden Konzepts von Unterdrückung – z. B. in Form der Kolonisation – analysiert.

Für das Verfahren der ›Deklination‹, unter dem Groensteen mehrere Panels versteht, »where an identical motif is submitted to different stylistic treatments« (Groensteen, 106), kann beispielhaft die Panelfolge gelten, in der Passanten eine Zapatisten-Maske über-

gezogen, dann Handys ans Ohr gehalten und schließlich überfüllte Supermarktregale an die Seite gestellt werden (Abb. 10). Diese Artefakte (Handys, Zapatisten-Maske, Supermarktregale), mittels derer eine ›faktuale‹ Darstellung (Passanten auf der Straße) in fiktionalen Kasus ›dekliniert‹ wird, stehen metonymisch für verschiedene mögliche Subjektivitäten: als Produkt oder Objekt medialer Konfigurationen, als Konsument, als Verkörperung von Widerstand. Diese Deklination ›stört‹ die Erzählkontinuität zugunsten der Exposition eines politischen Konzepts, das die Möglichkeiten politischen Handelns dem ›normalen‹ Agieren im öffentlichen Raum gegenüberstellt.

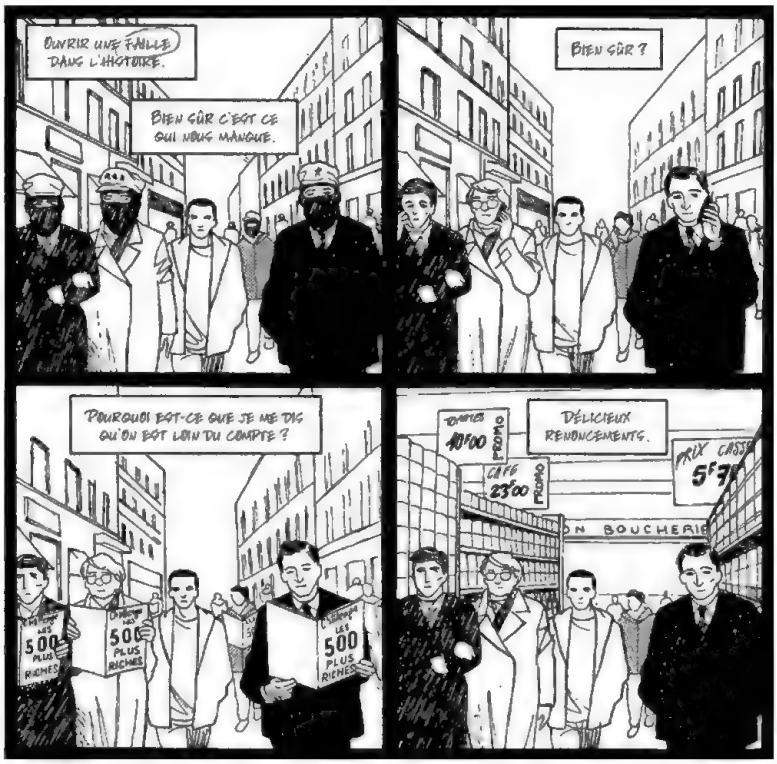

OUVRIR UNE FAILLE DANS L'HISTOIRE.
BIEN SÛR C'EST CE QUI NOUS MANQUE.
BIEN SÛR ?
POURQUOI EST-CE QUE JE NE DIS QU'ON EST LOIN DU COMPTE ?
LES 500 PLUS RICHES
DÉLICIEUX RENONCEMENTS.
PRIX CASSÉ
CAFÉ
BOUCHERIE

Abb. 10: *Garduno* (Squarzoni, 91).

Ein zweiter Aspekt comicspezifischer Narration, auf Panelebene, besteht in der Unterscheidung von »Zeigen und Erklären« (McCloud, 146), also der Bild- und Textebene. Orselli/Sohet, die diese Differenzierung mit ›Zeigen und Erzählen‹ noch deutlicher fassen, diagnostizieren für den Reportagecomic prinzipiell die Möglichkeit der Nicht-Narrativität der Bilder:

> La tentation du ›dessin non-narratif‹ guette la bande dessinée de grand reportage et ce n'est pas sans raison que le discours verbal y prend souvent le pas sur l'expression iconique. Les tentatives révèlent ce dilemme qui les traversent et les travaille, celui qui existe entre montrer et raconter, la tension entre une description productrice de référentialité et la narration nécessaire à la transmission de l'expérience et de l'événement.[18] (Orselli/Sohet, n. pag.)

Das hier implizierte Konzept des »dessin narratif« ist Groensteen zufolge dem Medium ›Comic‹ wesentlich und zeichnet sich durch verschiedene Eigenschaften aus: *anthropocentrism, synecdochic simplification, typification, expressivity und rhetorical convergence* (vgl. Groensteen, 161f.). Insgesamt ist es von der Konvergenz von Zeigen und Erzählen geprägt:

> For the narrative drawing, showing and telling are one and the same thing. The narrative drawing does not return to a referent, but goes straightaway to being a signified. (ebd., 163)

Im Reportagecomic finden sich jedoch aufgrund der faktualen Anteile auch »dessins non-narratifs« (Orselli/Sohet, n. pag.), die aus der Spannung zwischen der Beschreibung (Zeigen) und der Vermittlung des Ereignisses (Erzählen) resultieren, wobei die ›Narration‹ sich tendenziell in den Text hinein verlagert (vgl. ebd.). Dieses Spannungsverhältnis und

die Vorherrschaft des Textes lassen sich auch in Bezug auf Squarzonis Dilogie feststellen. Zwar ist das Text-Bild-Verhältnis darin variabel, insgesamt erweist dieses sich aber häufig als textlastig (vgl. McCloud, 161). Dies trifft insbesondere für die expositiven und argumentativen Sequenzen zu, in denen die Bilder keine Handlungsabfolge bilden, sondern Kohärenz lediglich über den Text erzeugt wird.

Abb. 11: *Zapata* (Squarzoni, 74).

Aber auch in den eher deskriptiven und narrativen – z. B. autobiografisch geprägten – Sequenzen finden sich Beispiele von Textlastigkeit, so in den langen Monologen, in denen nur der Sprecher zu sehen ist,[19] oder auch in der Sequenz eines Telefonats, bei dem die Figur Squarzoni ihre Gedanken zum Zusammenbruch des Sozialismus in Russland und zu der Integration des Landes in das globalisierte Wirtschaftssystem äußert. In diesen Fällen trägt das Bild lediglich die Kommunikationssituation bei bzw. liefert den Anlass für den Text und funktioniert auf visueller Ebene deskriptiv.

Insbesondere in den expositiven und argumentativen Sequenzen sind zugleich häufig solche Verbindungen anzutreffen, die McCloud als »parallele Verbindung« zwischen Text und Bild bezeichnet, in der die Inhalte voneinander abweichen, um »völlig unterschiedliche Richtungen zu nehmen, ohne sich zu überschneiden« (McCloud, 162; vgl. Abb. 11). Diese Abweichung von Bild- und Textebene wird besonders deutlich in einer Sequenz, die ein Gespräch Squarzonis mit seinem Vater, einem Wirtschaftsprofessor auf La Réunion, beschreibt. Darin geht es im Text um die neoliberale Neuordnung der Welt und in den Bildern um postkartenhafte Insel-Ansichten. Die im Text-Bild-Verhältnis evozierte Parallelität lässt sich unterschiedlich interpretieren: als Kontrast zwischen den ›monströsen‹ Fakten und dem Idyll der Bilder, mitunter auch als bildliche Umsetzung eines bestimmten Begriffs im Text – z. B. »patrimoine« (Abb. 12) – wobei das abgebil-

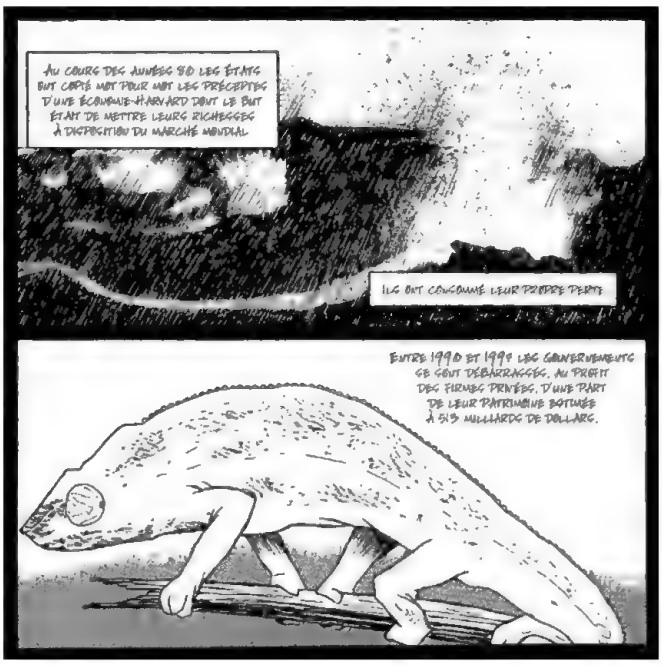

AU COURS DES ANNÉES 80 LES ÉTATS ONT COPIÉ MOT POUR MOT LES PRÉCEPTES D'UNE ÉCONOMIE HARVARD DONT LE BUT ÉTAIT DE METTRE LEURS RICHESSES À DISPOSITION DU MARCHÉ MONDIAL
ILS ONT CONSOMMÉ LEUR PROPRE PERTE
ENTRE 1990 ET 1998 LES GOUVERNEMENTS SE SONT DÉBARRASSÉS, AU PROFIT DES FIRMES PRIVÉES, D'UNE PART DE LEUR PATRIMOINE ESTIMÉE À 513 MILLIARDS DE DOLLARS.

Abb. 12: *Garduno* (Squarzoni, 30).

dete Chamäleon auf das Naturerbe verweisen könnte. Aber auch diese homogenisierenden Lesarten werden durch Bilder unterbrochen, die in ganz anderer, z. B. symbolischer Weise funktionieren. Das Panel in Abbildung 13

Abb. 13: *Garduno* (Squarzoni, 31).

zeigt Rockefeller als Repräsentanten der Wirtschaftsmacht, der die Politik – dargestellt durch ein Weißes Haus in Miniatur in seiner Hand – nach eigenem Gutdünken einsetzt. Auch der Erzählertext legt diese Interpretation nahe. Das folgende Panel zeigt wiederum ein Haus, lässt sich aber nicht eindeutig ›lesen‹: Geht es um den Verfall des Hauses? Ist es das Haus, in dem Squarzoni aufgewachsen ist, und insofern ein autobiografischer Einschub? Oder symbolisiert sein Verfall die den privaten Interessen unterlegenen Interessen der Bevölkerung, von denen im Text die Rede ist?

Insgesamt werden insbesondere in den expositiven und argumentativen Sequenzen die Text- und Bildebene in einer Weise aufeinander bezogen, die eher assoziativ als narrativ ist. Dies ergibt sich, wie McCloud vorschlägt, aus der Textlastigkeit: »Wenn hingegen bereits der Text den ›Inhalt‹ einer Sequenz umreißt, dann stehen den Bildern alle Türen offen.« (McCloud, 167) Squarzoni nutzt diese ›offenen Türen‹ vor allem in den expositiven Sequenzen, die etwa die mediale Formierung der Realität beschreiben, um Bilder in freier Assoziation zu den Texten zu fügen und so einerseits zum Entziffern der Bilder einzuladen und andererseits die Schwierigkeit der Entzifferung ›der‹ Realität selbst bildlich darzustellen (Abb. 14).

Vor dem Hintergrund der Feststellung, dass die Bilder dem Text oft untergeordnet zu sein scheinen, stellt sich dennoch die Frage, welche Art von Bildern Squarzoni jenseits des comicspezifischen ›dessin narratif‹ verwendet

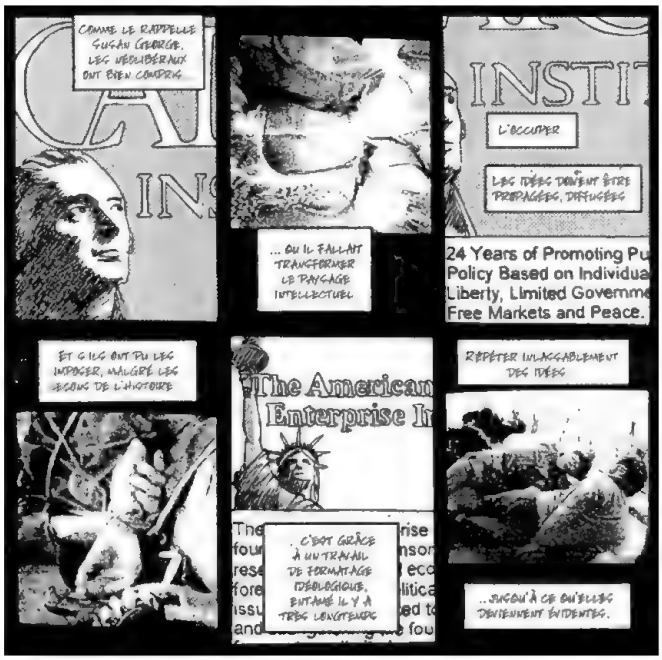


Abb. 14: *Garduno* (Squarzoni, 46).

und welche Funktionen ihnen in der Dilogie zukommen. In vielen Fällen wird die assoziative Logik der Panelübergänge auch auf der Bildebene umgesetzt, indem Bilder als Metapher (wenn sie einen Aspekt der ›gemeinten‹ Bedeutung in einen anderen Bildbereich übersetzen) und Metonymie (wenn sie das Bild als einen Teil für das Ganze präsentieren) funktionieren. Als Metonymie ließe sich beispielsweise ein Panel begreifen, in dem ein Supermarkt den westlichen Lebenswandel oder das westliche Konsumverhalten im Ganzen bildlich umsetzt (vgl. Z, 72). Metaphern in piktoralen Darstellungen lassen sich ähnlich wie sprachliche Metaphern beschreiben, nämlich als »*Repräsentation-als*«, die

> einem identifizierbaren Motiv [...] auf buchstäblicher Ebene ein mindestens überraschendes, wenn nicht ›eklatant falsches‹ Attribut zu[ordnet], doch so, dass wir eine solche Zuschreibung in vielen Fällen nicht einfach als grotesken Unfug abtun, sondern gerade durch diese spezifische Darstellungweise motiviert werden, ›*a* gemäß den Attributen von *b* zu sehen‹. (Majetschak, 246)

Ein Beispiel für metaphorische Darstellungen stellt ein Schulbuch dar, das die französische Kolonisation aus der imperialistischen Sicht der Kolonialmacht behandelt (Abb. 15). Es wird – wenig subtil – als ›Fraß‹ in Form eines Hamburgers präsentiert, mit dem die französischen Schüler_innen gefüttert werden. Interessant ist dabei die Frage, ob eine solche Darstellung bereits ein Fiktionalitätsmerkmal darstellt, ob also durch diese Übertragung von einem Bildbereich auf einen anderen ein Grad von Fiktionalität in die Erzählung eingeführt wird. Als Beispiel, in dem die Metaphorik fiktionalisierend wirkt, lassen sich die Sequenzen anführen, in denen Squarzoni u. a. Bill Gates eine Torte ins Gesicht wirft (Abb. 16). Als Zitat einer klischeehaften Slapstick-Nummer ist die Sequenz fiktiv und funktioniert zugleich als Metapher, weil gerade die Abgedroschenheit des Bildes einen Ausdruck der Geringschätzung darstellt. In wiederum metonymischer Weise funktionieren jene Bilder, in denen Squarzoni direkt

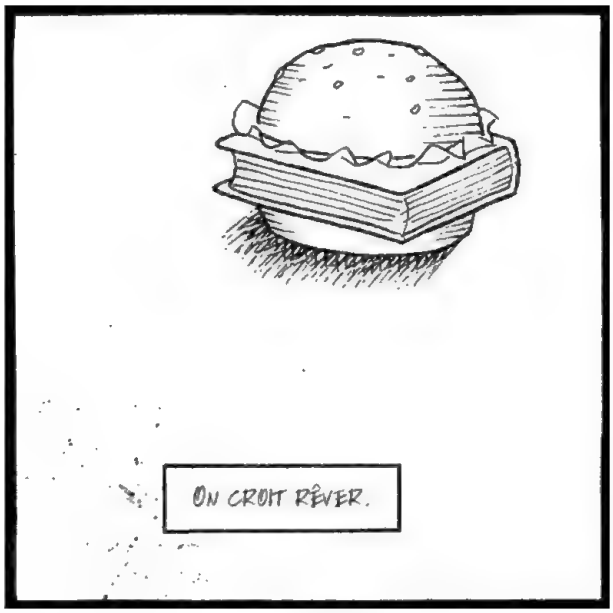


Abb. 15: *Garduno* (Squarzoni, 17).

OUI.
MAIS LES ENTREPRISES CRÉENT DES RICHESSES
EXACT
MAIS QUAND BILL GATES DOUBLE SON REVENU ALORS QUE CELUI D'UN MILLION D'AMÉRICAINS EST DIVISÉ PAR DEUX, L'AMÉRIQUE EST ELLE VRAIMENT PLUS RICHE ?

Abb. 16: *Garduno* (Squarzoni, 95).

die Gemachtheit von Realität ›abzubilden‹ versucht. Sie verweisen zwar auf den Text, aber auf einer hohen Abstraktionsebene, und eher auf die mediale Formierung der Realität als die ›Realität‹ selbst. Dies ist der Fall, wenn im Panel das im Text thematisierte Informationsmonopol der Industrienationen mit gigantischen Satellitenschüsseln illustriert wird (vgl. G, 40); oder in jenen Panels, in denen Bilder aus Werbung, Nachrichten und dem Fernsehen stellvertretend für die Manipulation der Medien und ihr ›Wahrheitsmonopol‹ stehen (Abb. 17). Die Dilogie umkreist so auch in ihrer Bildlichkeit immer wieder das Problem der Darstellbarkeit der Globalisierungserzählung, die nur mit Hilfe einer Vielzahl visueller Strategien repräsentierbar, analysierbar und zugleich immer nur als medial vermittelt greifbar ist. Diese Verfahren stehen dabei zugleich der Erzählkontinuität ›im Weg‹ und sind als Voraussetzung für die kritische Analyse zu betrachten.

Die Störung der Erzählkontinuität mit comicspezifischen Mitteln (Panelübergänge und Text-Bild-Verhältnis) ließe sich demnach als Strategie der ›*résistance*‹ verstehen, die der kontinuierlichen Erzählung der Globalisierung entgegenwirkt und sie durch metonymische, metaphorische und vor allem expositive oder argumentative Verfahren und Sequenzen zu durchbrechen versucht.

Metamediale Strategien – Remediation

Auf den ersten Blick sind Squarzonis Comics recht ›konventionell‹, wie auch Orselli/Sohet in Bezug auf *Garduno* feststellen: meist gleichförmige Panels mit schwarzem Rand, keine ›Übertretungen‹ des Rahmens, nichts, was zunächst auf eine Reflexion des Mediums ›Comic‹ selbst hinzudeutet.[20] Allerdings werden wiederholt Reflexionen von Medialität

LES JOURNALISTES DE TÉLÉVISION OCCUPENT DONC AVEC LEUR LANGAGE RITUEL TOUS LES GRANDS LIEUX COMMUNS IDÉOLOGIQUES DU JOUR. CLICHÉS RENÂCHÉS DU JOURNAL TÉLÉVISÉ, QUI DÉFILENT TOUS LES SOIRS À 20 H, ET FAÇONNENT NOTRE SOCIÉTÉ AUTANT QU'ILS LA REFLÈTENT.
ON Y TROUVE, D'APRÈS FRANÇOIS BRUNE, LE MYTHE DU PROGRÈS, JAMAIS QUESTIONNÉ, ET QUI BÉNÉFICIE D'UN A PRIORI TOUJOURS POSITIF. LUI JUGGI APPARTIENT À CES IDÉOLOGIES DEVENUES RÉALITÉ : « ON N'ARRÊTE PAS LE PROGRÈS. »
IL Y A LE DOGME DE LA COMMUNICATION. IL FAUT « SAVOIR COMMUNIQUER », PUISQUE LES POSSIBILITÉS DE COMMUNICATION SE MULTIPLIENT ET QUE LE MONDE EST EN RÉSEAU.
ET LA RELIGION DE L'ÉPOQUE, INVOQUÉE POUR NOUS SOUMETTRE AUX IMPÉRATIFS DE LA MODERNITÉ. IL FAUT DONC « SUIVRE SON TEMPS » ET « ÊTRE DE SON ÉPOQUE ».
POUR CELA RIEN NE VAUT LE « PRAGMATISME », CHER AUX HOMMES DE DROITE, ET HEUREUSE ALTERNATIVE À « L'IDÉOLOGIE » ET AUX « TABOUS », QU'IL CONVIENDRA DE BRISER.
Bouygues Telecom
TELEPHONER DEVIENT UN 6ème SE

Abb. 17: *Garduno* (Squarzoni, 41).

ins Bild gesetzt, beispielsweise in der essayistischen Eröffnung von *Garduno*, in der die Begriffe »occupé« und »libre« (G, 7f.) anhand verschiedener medialer Umsetzungen reflektiert werden. Der Comic setzt hier Symbole als konventionelle Zeichen ins Bild und hinterfragt damit ihre politische Aussagekraft, wenn er in zwei aufeinanderfolgenden Panels Che Guevara zeigt, einmal auf einem Foto, das den toten Guerillero zeigt, versehen mit dem Adjektiv »libre«, und dann als massenmedial vereinnahmtes Bild auf dem Cover des *Spiegels*, auf einem T-Shirt der Band *Rage Against the Machine* oder auf einer kubanischen Briefmarke, versehen mit dem Attribut »occupé«

Abb. 18: *Garduno* (Squarzoni, 8).

(Abb. 18). Hier lassen sich verschiedene Lesarten differenzieren: Zum einen geht es um Medialität, und Che könnte deshalb als »libre« bezeichnet worden sein, weil es sich um ein Foto handelt, das indexikalisch auf den ›realen‹ Che und sein politisches Projekt verweist – im Gegensatz zu seiner (massen-)medialen Vereinnahmung durch den *Spiegel* oder die Popkultur. Ein zweiter Aspekt betrifft den Inhalt des Bildes, das den *toten* Che mit den Zeichen seines politischen Einsatzes auf dem Körper zeigt (als Symbol einer gescheiterten Utopie) – im Gegensatz zu dem bekannteren Bild, das ihn, wiederum auf einem Foto von Alberto Korda basierend, als erfolgreichen Revolutionär zeigt. Und schließlich ist auch die Position Squarzonis, der geradezu umzingelt von beiden Che-Darstellungen ist, in der Anordnung dieser drei Panels interessant: Seine Blickrichtung entspricht der des lebendigen Che, seine Körperhaltung (liegend im Bett) entspricht der des toten, aber »freien« Che. Neben der möglichen ideologischen Implikationen wird hier ›Medialität‹ thematisiert und dient so als Hinführung zu dem in der Dilogie zentralen Thema der medialen Formierung der Realität.

Diese Eröffnungssequenz verweist auf den wohl wichtigsten Rekurs Squarzonis, das Einbeziehen anderer Medien: Fotos, Filme, Gemälde, Werbeplakate, technische Grafiken oder Satellitenbilder. Der Rückgriff auf vorhergehende mediale Darstellungen, insbeson-

dere die Fotografie, ist Orselli/Sohet zufolge ein gängiges Verfahren bei Reportagen, das jedoch nicht folgenlos für die Gestaltung der Narration bleibt, denn die Zeitlichkeit der Fotografie ist grundlegend anders als die der Zeichnungen, selbst wenn sie in die Sequenz des Comics integriert ist:

> les photos ont donc tendance à s'extraire du déroulement diégètique et s'offrir comme moments de pause, de contemplation dans le récit. Elles opèrent une césure.[21] (Orselli/Sohet, n. pag.)

Die Fotos verweisen also ›direkter‹ auf die Realität als die ›dessins narratifs‹ (vgl. Groensteen, 161f.) und fungieren durch den Verweis als Pause innerhalb der Erzählung. Ob sich diese Behauptung für die Art und Weise, in der Squarzonis Comics auf dokumentarisches Material zurückgreifen, aufrechterhalten lässt, ist allerdings fraglich und soll mit einem Blick auf das Verhältnis von Fiktionalität und Faktualität geklärt werden.

Den Fotos kommt nämlich noch eine weitere Bedeutung, die sich als Strategie der Authentifizierung formulieren lässt: »assurer leur prétention à la véridicité.«[22] (Orselli/Sohet, n. pag.) Allerdings, so Orselli/Sohet weiter, wird der fotografische Ursprung der Bilder oft unter einer grafischen Integration in die Comic-Erzählung maskiert, »afin de faciliter la continuité de la fiction«[23] (ebd.), die damit homogenisiert wird. Die Möglichkeit, die Fotografie nicht zu maskieren, sondern *als* Fotos in den Comic-Diskurs aufzunehmen, verbinden sie mit einer Erhöhung des Realitätsbezuges: »la nature intrinsèque de la photographie comme trace indicielle du réel pourrait contribuer à valider le reportage.«[24] (ebd.) Demzufolge böte der indexikalische Charakter des Fotos eine Möglichkeit zur Authentifizierung dessen, was erzählt wird. Dies wird allerdings von Squarzonis Comics insofern in Frage gestellt, als die in die Panelsequenzen montierten Fotos oft verzerrt oder verschwommen und damit nur schlecht entzifferbar sind und folglich nicht transparent auf die Realität referieren. Zudem konfrontiert er ein Foto mindestens zweimal unmittelbar mit einer zeichnerischen Bearbeitung, womit sein Charakter als ›dokumentarisches Material‹ wenn auch nicht getilgt, so doch zumindest in Frage gestellt wird (Abb. 19). Bei dieser Sequenzialisierung ist es die grafische Kopie, die gegenüber der verzerrten Fotografie durch ihre schematische Vereinfachung leichter entzifferbar ist. Die Fotografien werden gerade nicht als »trace indicielle du réel« (ebd.) genutzt, sondern im Gegenteil wird ihr privilegierter Zugriff auf die Realität in Frage gestellt: Die Fotografie konstruiert folglich die Realität auf dieselbe Art, wie es alle Medien tun, auch der Comic.

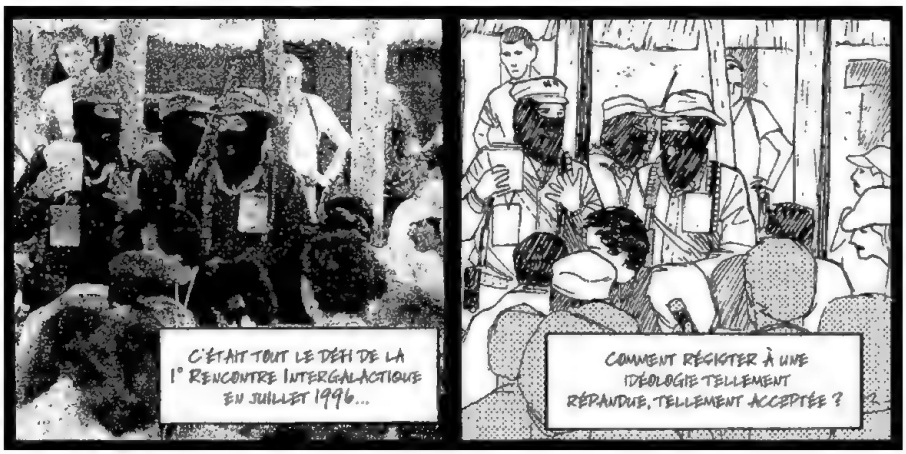

C'ÉTAIT TOUT LE DÉFI DE LA 1° RENCONTRE INTERGALACTIQUE EN JUILLET 1996...
COMMENT RÉGISTER À UNE IDÉOLOGIE TELLEMENT RÉPANDUE, TELLEMENT ACCEPTÉE ?

Abb. 19: *Garduno* (Squarzoni, 108).

In dieser Weise stellt sich Squarzonis Umgang mit dem fotografischen Dokument hier als gerade nicht homogenisierend und nicht authentifizierend dar. Tatsächlich verwendet er durchaus Fotos als Vorlagen für seine Panels, ohne diese jedoch zu ›maskieren‹, d. h. er verwendet sie selten in dem Sinne, den Groensteen »prographic« (41) nennt. Indem die Fotos neben die darauf basierende Zeichnung gestellt werden, zielen seine Comics nicht auf die ungestörte Erzählkontinuität ab, sondern loten die Möglichkeiten aus, inwiefern Realität überhaupt repräsentierbar ist.

Die Strategien, die hierbei zum Einsatz kommen und sich auf vorgängige – nicht nur fotografische – mediale Repräsentationen beziehen, lassen sich genauer mit dem Begriff der ›*remediation*‹ beschreiben. Dieses Konzept von Jay David Bolter und Richard Grusin meint das Verhältnis von Medien zueinander, das als »representation of one medium in another medium« (Bolter/Grusin, 45) gefasst wird und das zugleich jeder medialen Repräsentation inhärent ist:

> each act of mediation depends on other acts of mediation. Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media. (ebd., 55)

Die Wirkungen dieser Remediation gehen in zwei gegensätzliche Richtungen: »hypermediacy« und »immediacy« (ebd., 5), die Insistenz und Vervielfältigung der Medialität einerseits sowie der Versuch, die Medialität unsichtbar zu machen, andererseits. Bolter/Grusin betonen aber:

> Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. (ebd., 53)

Im Fall von *Garduno* und *Zapata* findet sich neben den Fotografien eine Vielzahl weiterer Remediationen: So werden populärkulturelle Figuren und Repräsentationen (Darth Vader aus STAR WARS, Hollywood-Filme, Werbung, Nachrichtensendungen, Unterhaltungsshows etc.) remedialisiert. Sie werden dabei meist einer Analyse oder Neubesetzung unterzogen und damit für eine politische Aussage eingesetzt, die ihrer ursprünglichen Bedeutung zuwiderläuft. Zu expositiven Zwecken werden beispielsweise eine Nachrichtensendung zum Ersten Golfkrieg und eine Unterhaltungsshow (*Qui veut gagner des millions?* – die französische Fassung von *Wer wird Millionär?*) dargestellt, um die manipulativen Funktionen des Fernsehen herauszustellen (vgl. G, 40). Eine eher ironisierende Neubesetzung, die argumentativ operiert, zeigt sich wiederum, wenn sich Squarzoni in einer Reihe mit populären Film-›Schurken‹ abbildet, sich also aufgrund seines ›falschen‹ Konsumverhaltens, um das es an dieser Stelle geht, mit dem ›absolut Bösen‹, das die Figuren jeweils verkörpern, gleichsetzt (Abb. 20). Vor diesem Hin-

Abb. 20: *Garduno* (Squarzoni, 27).

tergrund ist das Ende der Dilogie – wenn auch überraschend – durchaus konsequent, denn es gründet sich wiederum auf eine Remediation: Master Yoda aus STAR WARS materialisiert sich in Squarzonis Wohnzimmer und steht trotz seiner popkulturellen und ›imperialistischen‹ Herkunft auf der ›richtigen‹ Seite im politischen Kampf um die Zukunft (vgl. Z, 176).

Chaplins MODERN TIMES (1936) ist eine weitere Remediation, die in beiden Bänden vorkommt, und stellt einen Rekurs auf Bilder des kollektiven Gedächtnisses dar, die mit wirtschaftlicher Modernisierung, Industrialisierung und Technisierung, aber auch der Unterwerfung des Subjekts unter eben diese Prozesse verbunden sind. In diesem Fall handelt es sich weniger um eine Neubesetzung als vielmehr um die Fortschreibung einer bereits existenten Bedeutung und damit um ein expositives Panel: die Kritik an der entfremdeten Arbeit in der modernen Wirtschaft, an die der Comic mehrere Jahrzehnte später anknüpft.

Aus der Vielzahl und der Verschiedenartigkeit ergibt sich schließlich die Frage, welche Funktion die Remediation bei Squarzoni erfüllt und ob die in der Dilogie zu konstatierende »hypermediacy« (Bolter/Grusin, 5) dem Verlangen gehorcht, auf die Realität selbst zuzugreifen, wie Bolter/Grusin unterstellen. Hier könnte in der Tat ein inhärenter Widerspruch der Comics liegen, denn zum einen greift Squarzoni auf die Remediation zurück, um aufzudecken, dass unser Zugriff auf die Realität nicht unmittelbar, sondern vielfach vermittelt ist. Zum anderen aber scheint es genau das Ziel der Comics zu sein, mit der Strategie der Remediation das zu erfassen, was hinter der »hypermediacy« liegt und damit die »immediacy« (ebd., 5) anzustreben. Allerdings erweist sich, dass es kein ›Dahinter‹ gibt bzw. dass der Zugriff darauf nicht möglich ist: ›Die‹ Realität selbst erweist sich als Konstrukt. Dies zeigt sich vor allem in den bereits betrachteten Panels, die faktualen Sequenzen angehören und zunächst ›Authentizität‹ vermitteln, schließlich aber auch als ›gemachte‹ inszeniert werden. Auch Squarzonis eigene Position als Autor, Figur und Erzähler wird dekonstruiert, so dass selbst seine Autorschaft nicht als übergeordnete Position, als ›blinder Fleck‹ der Analyse erscheint, sondern als gleichermaßen ›hypermediatisiert‹.

Autobiografische Elemente: Das sprechende/handelnde/zeichnende Subjekt

Sowohl in *Garduno* als auch in *Zapata* sind die Ereignisse und Erkenntnisse einer autobiografischen Verortung unterworfen, die allerdings mit einer Autobiografie im Sinne Philippe Lejeunes nicht allzu viel gemeinsam hat:

> [r]ückblickende Erzählung einer tatsächlichen Person über ihre eigene Existenz, wenn sie Nachdruck auf ihr persönliches Leben und insbesondere auf die Geschichte ihrer Persönlichkeit legt. (Lejeune, 14)

Dennoch kann man Lejeune auch zur Analyse des Autobiografischen bei Squarzoni hinzuziehen, weil auch dieser sich des autobiografischen Paktes bedient: »Der autobiografische Pakt ist die Behauptung dieser Identität [Autor/Erzähler/Protagonist] im Text, die letztlich auf den Namen des Autors auf dem Umschlag verweist.« (ebd., 27) Ein zentrales von Lejeune genanntes Problem ergibt sich allerdings im Fall des Comics zumeist nicht: die Frage, wer das ›Ich‹ ist, das hier spricht und handelt, denn Ann Miller erklärt:

> [I]n the *bande déssinée* panel people or objects cannot be separated from their attributes, as they can in language (a drawn person is simultaneously both a person and a tall or short person), but selectivity is nonetheless a key source of a medium whose representational system is based on metonymy. (Miller, 245f.)

Bei aller schematischen Vereinfachung, die Squarzonis Zeichnungen ausmacht, ist er immer leicht wiedererkennbar, vor allem an der charakteristischen Form und Linie von Augenbrauen und Haaren. Insofern ist er als eine wiederkehrende Instanz zu betrachten, welche die Narration im Sinne Lejeunes als Autor, Protagonist und Erzähler trägt, die gewissermaßen auf visueller Ebene die Einheit des ›Ich‹ umsetzt. Damit wäre Lejeune zufolge die Möglichkeit der Fiktion ausgeschlossen – was sich allerdings in der Dilogie anders darstellt, wie etwa in der fiktiven Begegnung Squarzonis mit Bill Gates deutlich wird.

Was Squarzoni hier erzählt, ist jedoch weniger sein »persönliches Leben« und die »Geschichte seiner Persönlichkeit« (Lejeune, 14) als vielmehr seine Geschichte als ATTAC-Aktivist und als ›Amateur-Detektiv‹ (vgl. Ramonet, 4), die nur seine politische Biografie umfasst bzw. seine private Biografie als politische neu liest. In dieser Weise erhebt die Dilogie keinen Vollständigkeitsanspruch, sondern besteht bestenfalls aus selektiven ›Autobiographemen‹ (vgl. Barthes, 13), und zwar jenen, die für die Konstruktion seiner *politischen* Geschichte relevant sind.[25]

Es stellt sich deshalb die Frage nach der Funktion dieser ›Autobiographeme‹, wenn es nicht vordergründig um die Lebensgeschichte des Autors geht. Eine erste Funktion liege Orselli/Sohet zufolge in der Beglaubigung, die besonders in Bezug auf Squarzonis Reisen mit politischer Zielsetzung nach Kroatien und Mexiko zuzutreffen scheint.[26]

Eine zweite, wichtigere und eindeutige Funktion liegt in der autobiografischen Rückbindung der abstrakten Thematik, die Squarzoni mit einer persönlichen Frage und aus einer subjektiven Perspektive betrachtet, wenn er zu Beginn von *Garduno* fragt:

> A quoi s'attaquer? Par où commencer? Par soi-même, ce serait déjà pas si mal. Voilà bien un domaine où les difficultés, et celui qui est en cause, sont concrets.[27] (G, 10)

Zugleich erfüllen sie damit auch eine politische Funktion, denn in ihnen reflektiert Squarzoni sein eigenes Verhalten als Konsument, wie in jenem im Zusammenhang mit der Remediation analysierten Fall: Er hadert mit sich, weil er keinen Fairtrade-Kaffee, sondern noch immer seinen Kaffee im Supermarkt kauft – und stellt sich daher in eine Reihe mit Darth Vader und anderen ›Schurken‹. Die Widersprüche und Schwierigkeiten, die er exemplarisch an sich selbst in Szene setzt, sind hierbei als stellvertretend für ein politisches Subjekt zu lesen, das beständig wider besseres Wissen handelt, woran auch deutlich wird, dass politisches Handeln nicht allein eine Frage der Information ist.[28]

Zugleich impliziert gerade die autobiografische Verortung immer auch die gegenteilige Bewegung zu der von Orselli/Sohelli behaupteten Authentifizierung, nämlich eine Fiktionalisierung:

> In der autobiographietheoretischen Diskussion ist gerade das Problem, wie der Autobiograph sein Material ordnet, als Einbruchstelle der Fiktion gesehen worden. (Wagner-Egelhaaf, 92)

Diese Feststellung schließt an die Gemachtheit der Bilder und Erzählweisen im Comic an (vgl. Grünewald), die notwendig eine subjektive Perspektive beinhalten. Martina Wagner-Egelhaafs Bemerkung geht darüber noch hinaus, wenn sie die Anordnung des Materials als einen *per se* fiktionalisierenden Mechanismus fasst. Bei Squarzoni zeigt sich diese Fiktionalisierung auch daran, dass auf bildlicher Ebene keine Unterscheidung zwischen der Darstellung von Gedanken und Handlungen vorzufinden ist, so dass nicht nur die Erzählkontinuität immer wieder unterbrochen wird, sondern auch empirische und gedankliche (und damit fiktive) Gegebenheiten gleichwertig nebeneinander stehen.

Ein weiterer Aspekt der autobiografischen Narration in der Dilogie, der sich ebenfalls der Authentifizierung widersetzt, umfasst die Strategie der ironischen und metaleptischen Brechung. Squarzoni ist nicht nur Figur seiner autobiografisch motivierten Erzählung, sondern tritt zugleich auch als Autor in Erscheinung, indem er sich am Schreibtisch sitzend und zeichnend darstellt (Abb. 21). Dabei dient der Verweis auf die eigene Autorschaft u. a. der ironischen Distanzierung, wenn er von der Festnahme Pinochets in London und den Freudenfesten auf den Straßen Frankreichs erzählt und diese dann zweifach unterbricht: visuell durch ein Panel, das ihn als Zeichner zeigt, und textuell mit den ironischen Worten »je déconne« (Abb. 22).[29] Dass er die Erzählung an dieser Stelle stört, ist insofern von Bedeutung, als er sich just hat verleiten lassen, eine hoffnungsvolle Gegenerzählung der Globalisierung zu formulieren – eine Unternehmung, die sich mit seinem dekonstruktiven Projekt nicht in Einklang bringen lässt und über die er sich schließlich selbst lustig macht.

Diese Strategie der Selbstthematisierung und -distanzierung findet sich in einer weiteren Sequenz, die geradezu mustergültig eine Metalepse als Überschreitung eigentlich getrennter diegetischer Ebenen bildlich umsetzt:[30] In dieser Panelsequenz stellt sich Squarzoni auf dem Bett sitzend in Gedanken über die Umverteilung von Reichtum dar (Abb. 23).

DEPUIS PLUSIEURS ANNÉES J'ÉCOUTE L'ÉMISSION DE DANIEL MERMET EN TRAVAILLANT.
LÀ-BAS SI J'Y SUIS, SUR FRANCE INTER
VOUS AVEZ DÉJÀ PLEURÉ EN ÉCOUTANT LA RADIO ?

Abb. 21: *Garduno* (Squarzoni, 45).

LES FRANÇAIS, SOLIDAIRES, SONT SORTIS EN MASSE POUR RENDRE HOMMAGE À CETTE INTERNATIONALE DES DROITS DE L'HOMME QUI SE FONDE CE SOIR
PAR LEUR MOBILISATION ILS ONT PROUVÉ QU'AUJOURD'HUI PLUS QUE JAMAIS UNE PAGE SE TOURNE POUR LES DICTATEURS PARTOUT DANS LE MO
OK ! OK ! J'ARRÊTE !
C'EST BON
JE DÉCOUVRE

Abb. 22: *Zapata* (Squarzoni, 43).

In der folgenden Panelsequenz reproduziert er eben diese Darstellung als Hintergrund für eine ›Selbst-Reflexion‹ (Abb. 24). In diesem konkreten Fall, in dem er sich zuerst einem in nüchternen Zahlen formulierten Gedanken der Umverteilung hingibt, führt der Comic visuell eine zweite Realitätsebene ein, die diese einfache Lösung als ›unrealistisch‹ markiert: »Présenté comme ça, on se dit que les solutions sont à portée de main. Ce n'est pas l'argent qui manque.«[31] (G, 93) Diese Distanzierung wird in einer Art Dreischritt immer weitergeführt: Im ersten Panel wird nur die vorherige Sequenz reproduziert, im zweiten kommt Squarzoni als Betrachter dieser Reproduktion und damit seiner ›eigenen‹ Gedanken hinzu, und im dritten Panel schließlich tritt auch dieser Squarzoni inso-

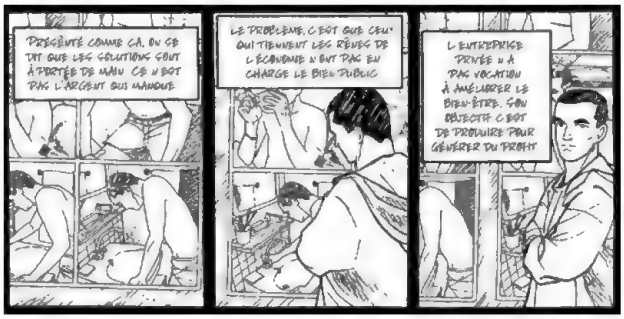

PRÉSENTÉ COMME ÇA, ON SE DIT QUE LES SOLUTIONS SONT À PORTÉE DE MAIN CE N'EST PAS L'ARGENT QUI MANQUE
LE PROBLÈME, C'EST QUE CEUX QUI TIENNENT LES RÊNES DE L'ÉCONOMIE N'ONT PAS EN CHARGE LE BIEN PUBLIC
L'ENTREPRISE PRIVÉE N'A PAS VOCATION À AMÉLIORER LE BIEN-ÊTRE. SON OBJECTIF C'EST DE PRODUIRE POUR GÉNÉRER DU PROFIT

Abb. 24: *Garduno* (Squarzoni, 93).

IL SUFFIRAIT DE 15 MILLIARDS DE DOLLARS PAR AN POUR QUE PERSONNE NE SOIT PRIVÉ DE SOINS ÉLÉMENTAIRES ET D'UNE ALIMENTATION SUFFISANTE
AVEC 9 MILLIARDS DE DOLLARS ON POURRAIT ASSURER L'ACCÈS UNIVERSEL À L'EAU POTABLE DANS TOUS LES PAYS EN DÉVELOPPEMENT
AMÉLIORER LA SITUATION DES 50 PAYS LES PLUS GRAVEMENT TOUCHÉS REVIENDRAIT À 5,5 MILLIARDS DE DOLLARS, C'EST-À-DIRE LE COÛT DE LA CONSTRUCTION D'EURO DISNEY

Abb. 23: *Garduno* (Squarzoni, 92).

fern aus der Darstellung heraus, als er den Blick aus dem Panel heraus auf die Leser_in richtet und damit eine weitere Ebene extradiegetischer Realität eröffnet. Diese zunehmende Distanzierung wird nur auf der visuellen Ebene dargestellt, die im Text keine Entsprechung findet. Die textuelle Ebene, die eine fiktive Lösung des Armutsproblems behandelt, wird paralogisch mit der bildlichen Darstellung alltäglicher Verrichtungen im Bad verbunden.

Dieses Moment des Infragestellens von Identität korrespondiert mit jener Eigenschaft, die konstitutiv für den Comic allgemein ist:

> The sense of continuing identity is precarious for any *bande déssinée* character, given that it is drawn anew in each panel. This very instability makes the medium peculiarly apt for the portrayal of the autobiographical self. The dialectic between iteration and transformation, on which the medium depends, may be compared to the simultaneous will-to-form and the desire for open-endedness. (Miller, 250)

Über die vier Erzählebenen, drei visuelle und eine textuelle, wird die von Miller genannte Dialektik von Wiederholung (»iteration«), die sich in der dreimaligen Wiederholung einer Panelsequenz zeigt, und Wandel (»transformation«), der in der Variation derselben Sequenz zum Ausdruck kommt, als Darstellung prekärer Identität umgesetzt. Durch die Textebene wird dieser Dialektik eine politische Wendung gegeben, während der Blick aus dem Panel hinaus auf die Leser_innen jenes »desire for open-endedness« in Szene zu setzen scheint: Die Leser_innen werden in eine Selbstreflexion und eine politische Erzählung einbezogen, die trotz aller nüchternen Analyse noch nicht abgeschlossen ist.

Insgesamt stellt sich die Frage, welche Funktion diesen metaleptischen und ironischen Distanzierungen im Comic zukommt. Eine mögliche Antwort lässt sich in der Reflexion Genettes über Metalepsen finden:

> Das Verwirrendste an der Metalepse liegt sicherlich in dieser inakzeptablen und doch so schwer abweisbaren Hypothese, wonach das Extradiegetische vielleicht immer schon diegetisch ist und der Erzähler und seine narrativen Adressaten, d.h. Sie und ich, vielleicht auch noch zu irgendeiner Erzählung gehören. (Genette 1998, 169)

Über die Metalepse wird zum einen die klare Trennung zwischen der Erzählung und dem, was außerhalb ihrer liegt, grundsätzlich in Frage gestellt, so dass auch diese Strategie letztlich darauf zielt, ›die‹ Realität als Erzählung zu entlarven und damit analysierbar und hinterfragbar zu machen. Zum anderen installiert sie das ›Ich‹ auf der Ebene von Figur, Erzähler und Autor als ein Ich der Erkenntnis, das jedoch nicht einheitlich ist, sondern als sich ständig neu ›(In-)formierendes‹, als mitunter gespaltenes und immer auch zu Reflektierendes darstellt. Auch wenn die explizit autobiografischen Sequenzen nur einen geringen Umfang ausmachen, so haben sie doch einen speziellen Wert für die Thematisierung der Globalisierung, der mit Wagner-Egelhaafs Autobiografie-Begriff korrespondiert:

> Es geht in der Autobiographie niemals darum, wie es ›wirklich‹ gewesen ist, selbst wenn ein autobiographisches Ich dies vermeint; es geht immer darum, was das eigene Leben für den Autobiographen/die Autobiographin im Prozess des Schreibens ist. Der Betrachter/die Betrachterin ist im Bild und ein Teil des Bildes. Und es sind die Bilder und d.h. auch die Schrift-Bilder, die es uns ermöglichen, ein Verhältnis zu uns selbst und zu unserem gelebten und weiter zu lebenden Leben zu gewinnen. In diesem Sinn ist das Medium, sind die Schrift und der Akt des Schreibens konstitutiv und vielleicht sogar ›authentisch‹. (Wagner-Egelhaaf, 97)

Das bedeutet, dass die autobiografische Erzählung über die zeitliche Distanz eine Differenz zwischen dem Moment des Erlebens und dem Moment des Schreibens einführt, die das ›Ich‹ als nicht identisch mit sich selbst konstituiert. Zugleich verschiebt Wagner-Egelhaaf damit den Begriff der ›Authentizität‹ im Sinne eines direkten Verweises auf etwas ›Reales‹ von der Referenzialität auf die Repräsentation. Zwar bezieht sie sich nicht direkt auf das Medium ›Comic‹, dennoch trifft die Begrifflichkeit ›Bild‹ recht genau die Dilogie Squarzonis. In *Garduno* wird eine Reflexion dieses verschobenen Authentizitätsbegriffs in Bezug auf das

autobiografische Ich auch daran deutlich, dass Squarzoni sich in einigen Panels ohne Gesicht zeichnet und damit als ein ›Ich‹ darstellt, das nicht immer als klare Referenz auf eine extradiegetische Realität verweist. In wiederum anderen Panels ist sein Gesicht durch Schrift ersetzt, so dass er sich damit als durch Schrift und mithin als medial konstituiertes Subjekt präsentiert (Abb. 25). In diesem Sinne erweist sich die (Selbst-)Darstellung Squarzonis, dessen wiedererkennbares Gesicht Figur, Erzählinstanz und Autorschaft auf visueller Ebene in sich vereint und als visuelles ›Ich‹ fungiert, als ebenso hypermediatisiert wie auch die Darstellung ›der‹ Wirklichkeit.

Was die autobiografischen Sequenzen betrifft, lässt sich, wenn man Paul Ricœurs Auffassung von Erzählung hinzuzieht, eine letzte Schlussfolgerung ziehen. Ihm zufolge besteht eine Erzählung darin »zu sagen, wer was getan hat, wie und warum – indem man die Verknüpfung zwischen diesen Gesichtspunkten in der Zeit ausbreitet« (Ricœur, 181). Zugleich stellt er eine enge Verbindung zwischen Erzählung und Identität her:

> Die Erzählung konstruiert die Identität der Figur, die man ihre narrative Identität nennen darf, indem sie die Identität der erzählten Geschichte konstruiert. Es ist die Identität der Geschichte, die die Identität der Figur bewirkt. (ebd., 182)

Der Umkehrschluss lässt sich auf die autobiografischen Anteile der Dilogie anwenden: Im Rahmen einer diskontinuierlichen Erzählung ist auch eine »narrative Identität« nur als diskontinuierliche möglich und dem politischen Anliegen angemessen.

Squarzonis Comics als Medium der Politik – im Sinne Rancières

Wie bis hierher gezeigt, fasst Squarzonis Dilogie die neoliberale Globalisierung weniger als ein zu lösendes politisches Problem innerhalb ›der‹ Realität, sondern vielmehr analysiert er die Realität selbst *als* neoliberale Erzählung. Durch die Verfahren der Remediation und der autobiografischen Verortung nimmt der Comic eine Neurahmung der medial konstruierten Realität vor, die gerade nicht auf die Transparenz und Unmittelbarkeit (»immediacy«; Bolter/Grusin, 5) abzielt, sondern darauf, den Blick auf den Rahmen selbst zu richten, in der Weise, wie Slavoj Žižek in Bezug auf den Begriff des Ereignisses vorschlägt:

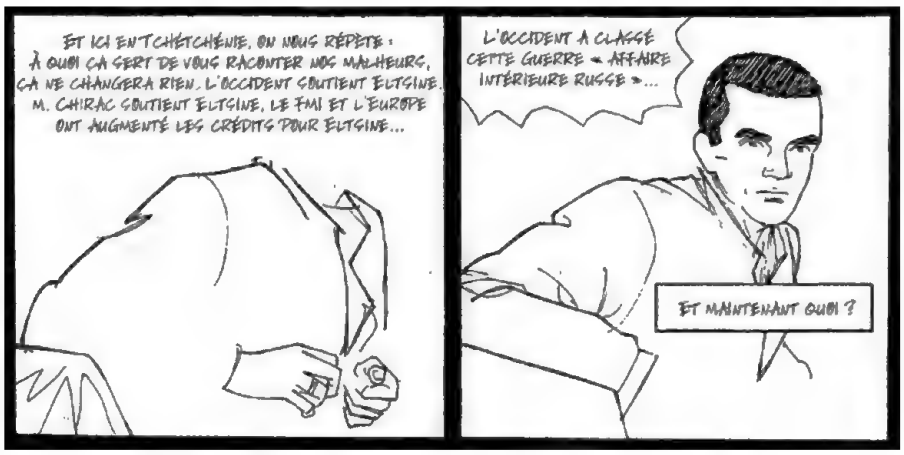

ET ICI EN TCHÉTCHÉNIE, ON NOUS RÉPÈTE : À QUOI ÇA SERT DE VOUS RACONTER NOS MALHEURS, ÇA NE CHANGERA RIEN. L'OCCIDENT SOUTIENT ELTSINE. M. CHIRAC SOUTIENT ELTSINE, LE FMI ET L'EUROPE ONT AUGMENTÉ LES CRÉDITS POUR ELTSINE...
L'OCCIDENT A CLASSÉ CETTE GUERRE « AFFAIRE INTÉRIEURE RUSSE »...
ET MAINTENANT QUOI ?

Abb. 25: *Garduno* (Squarzoni, 89).

> In seiner grundlegendsten Definition ist ein Ereignis nicht etwas, das innerhalb der Welt geschieht, sondern es ist *eine Veränderung des Rahmens, durch den wir die Welt wahrnehmen und uns in ihr bewegen.* (Žižek, 16)

In derselben Weise geht es auch in der Dilogie weniger um die Darstellung der Globalisierung als Ereignis, das am Beginn einer Erzählung steht, sondern als Ereignis in dem von Žižek dargelegten Sinne, d. h. als veränderter Rahmen und die in ihm sichtbaren Formierungen von Wirklichkeit. Es bietet sich an, hier einen Zusammenhang mit dem comicspezifischen Begriff des *frame* herzustellen, der auch die Wahrnehmung der im Comic erzählten Welt strukturiert. Anders als im Film-*frame* dient der Comic-*frame* nicht der Extraktion aus einem Kontinuum:

> the frame of a comics panel does not remove anything; it is contented to circumscribe. It delimits an area offered to the inscription of a drawing and, if need be, to verbal statements. (Groensteen, 40)

Wenn sich ein Comic-*frame* allerdings auf ein präexistentes Bild bezieht, beispielsweise ein fotografisches Dokument, wird eine Operation vollzogen, die derjenigen des Films ähnlich ist und die Groensteen als »Reframing« bezeichnet (ebd., 41). Angesichts der oben analysierten Remediationen als zentrale visuelle Strategie kann man die Dilogie selbst *als* ein Reframing, als Veränderung des Rahmens, d. h. der Möglichkeiten der Wahrnehmung und der Identifikation verstehen, innerhalb dessen die Globalisierung dargestellt wird. So lässt sich die Dilogie als eminent politische Unternehmung begreifen, die in enger Verbindung mit Jacques Rancières Begriff von Politik steht:

> Politics is first of all a way of framing, among sensory data, a specific sphere of experience. It is a partition of the sensible, of the visible and the sayable, which allows (or does not allow) some specific data to appear; which allows or does not allow some specific subjects to designate them and speak about them. (Rancière 2004, 10)

Die bis hierhin untersuchten Verfahren in Squarzonis Dilogie zielen offenbar genau darauf ab, jene ›Aufteilung des Sinnlichen‹ sichtbar und sagbar zu machen und zwar innerhalb desjenigen Mediums, in dem Text und Bild in einer zumeist engen Verbindung miteinander stehen und das folglich die Artikulation des Sichtbaren und Sagbaren ermöglicht. Vor allem über die oben analysierten parallelen Text-Bild-Verbindungen, die oft assoziativ vorgehen und damit die visuellen und textuellen Aspekte des Sinnlichen neu verknüpfen, werden jene »specific data« zum Vorschein gebracht, die in der Repräsentation in den Medien ansonsten nicht sichtbar sind und nicht gesagt werden. In Rancières Terminologie gehorcht diese gängige mediale Repräsentation der Ordnung der ›Polizei‹, ein Begriff, den er von ›Politik‹ abgrenzt und folgendermaßen beschreibt:

> Allgemein benennt man mit dem Namen der Politik die Gesamtheit der Vorgänge, durch welche sich die Vereinigung und die Übereinstimmung der Gemeinschaften, die Organisation der Mächte, die Verteilung der Plätze und Funktionen und das System der Legitimierung dieser Verteilung vollziehen. Ich schlage vor, dieser Verteilung und dem System dieser Legitimierungen einen anderen Namen zu geben. Ich schlage vor, sie *Polizei* zu nennen. (Rancière 2002, 39f.)

Die Politik wird im Gegensatz dazu als diejenige Tätigkeit gefasst, die diese Ordnung in Frage stellt:

> diejenige, die die sinnliche Gestaltung zerbricht, wo die Teile und Anteile oder ihre Abwesenheit sich durch eine Annahme definieren, die darin per definitionem keinen Platz hat: die eines Anteils der Anteillosen. (ebd., 41)

Dies betrifft auch die Subjekte, die in der Dilogie zur Sprache kommen bzw. selbst sprechen und innerhalb des Comic-*framing* ›gehört‹

werden. Hier ließen sich, um nur ein Beispiel zu nennen, die Zapatisten in Mexiko erwähnen (vgl. G, 18), die zu politischen Subjekten werden, indem sie – in der Terminologie Rancières – ihre Nichtexistenz als ›Anteil der Anteillosen‹ in Frage stellen und die ›natürliche‹ Aufteilung des Sinnlichen neu verhandeln. Die Darstellung der Zapatisten in der Dilogie lässt sich beispielhaft für das fassen, was Rancière als »Subjektivierung« bezeichnet:

> Jede Subjektivierung ist eine Ent-Identifizierung, das Losreißen von einem natürlichen Platz, die Eröffnung eines Subjektraums, in dem sich jeder dazuzählen kann, da es ein Raum einer Zählung der Ungezählten, eines In-Bezug-Setzens eines Anteils und der Abwesenheit eines Anteils ist. (Rancière 2002, 48)

Die ›Ent-Identifizierung‹ wie auch die ›Ungezähltheit‹ werden auf visueller Ebene durch die Masken der Zapatisten verdeutlicht, die damit als Individuen nicht mehr erkennbar sind, und auf textueller Ebene durch die Formulierung »nous sommes le produit de 500 ans de luttes« (Abb. 26). Die Zapatisten stehen hier folglich nicht für sich als Individuen, sondern eröffnen einen Subjektraum, »zu dem sich jeder dazuzählen kann« (Rancière 2002, 48). Das dritte Panel der Sequenz (Abb. 26) verdeutlicht zugleich, inwiefern es sich um eine politische Geste im Sinne Rancières handelt. Durch die Remediation eines Fernsehbildes des ersten öffentlichen Auftritts der Zapatisten beginnen sie nun, zu ›zählen‹: Der Raum, den sie damit eröffnen – durch das Fernsehbild, die Remediation und durch ihre spezifische Darstellung in *Garduno* insgesamt – ist damit der »einer Zählung der Ungezählten« (ebd.), in dem dieser neue Anteil an der Aufteilung des Sinnlichen zu seiner vormaligen Abwesenheit in Bezug gesetzt wird.

Die Subjektivierung betrifft vor allem auch die autobiografischen Anteile des Comics, insbesondere in Anbetracht der Tatsache, dass die Logik der Gedanken die narrative Struktur beider Comics liefert. In politischer Hinsicht erzählen sie – im Sinne Rancières – die Geschichte von Squarzonis eigener Subjektivierung. Darin, dass Squarzoni sich immer auch als Aussagesubjekt thematisiert, liegt

POURTANT...
... CES SYMBOLES N'ONT PAS PERDU LEUR SIGNIFICATION CHEZ CEUX POUR QUI L'EXPLOITATION N'A PAS CESSÉ DEPUIS LA CONQUISTA.
LEUR RÉSISTANCE N'A PAS CESSÉ NON PLUS.
« NOUS SOMMES LE PRODUIT DE 500 ANS DE LUTTES », DISENT LES ZAPATISTES DANS LEUR TOUT PREMIER COMMUNIQUÉ.
JAN. 1 1994
LA CAPITAINE MARIBEL EST TZELTAL.
ELLE AVAIT 15 ANS QUAND ELLE A REJOINT L'EZLN.

Abb. 26: *Garduno* (Squarzoni, 18).

eine zentrale Übereinstimmung mit Rancières Politikbegriff:

> Die Politik ist Sache der Subjekte oder vielmehr der Subjektivierungsweisen. Unter Subjektivierung wird man eine Reihe von Handlungen verstehen, die eine Instanz und eine Fähigkeit zur Aussage erzeugen, die nicht in einem gegebenen Erfahrungsfeld identifizierbar waren, deren Identifizierung also mit der Neuordnung des Erfahrungsfeldes einhergeht. (Rancière 2002, 47)

In diesem Sinne beinhaltet die autobiografische Ordnung des Materials in der Dilogie zugleich eine subjektive und auch alternative Ordnung der Zeit, wie sie Rancière mit der Subjektivierung der Zeit als Geste der Emanzipation vorschlägt: »[E]mancipation is in fact a way of putting several times into the same time, it is a way of living as equals in the world of inequality« (Rancière 2012, 31f.). Beispielhaft lässt sich dies auch an der Zeitlichkeit der Zapatisten zeigen, die ihr Lebensalter in Jahren des Widerstands gegen die Kolonialisierung messen, deren ›natürlicher‹ Nachfolger die neoliberale Globalisierung ist, so dass capitaine Maribel statt 15 nun 502 Jahre alt ist (vgl. G, 18). Diese Koexistenz verschiedener Zeiten benennt Rancière in Anlehnung an Foucault als Heterochronie: »A heterochrony is a redistribution of times that invents new capacities of framing a present.« (Rancière 2012, 36) In der Dilogie insgesamt schlägt sich diese Neuverteilung der Zeit in den Assoziationen, die Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges innerhalb von Comic-*frames* nebeneinander reihen, nieder, die damit die Gegenwart der neoliberalen Globalisierung neu rahmen, also ein *reframing* vornehmen. Dies bedeutet, dass die Subjektivierung der Zeit durch die autobiografische Logik der Narration sowie die Achronien als wesentliche Strategien jener »envie de résistance« (Z, 150) zu verstehen ist, die Squarzoni als zentrales Anliegen benennt. Die Gleichzeitigkeit von politischer Geste und Fiktionalisierung, die sich laut Wagner-Egelhaaf aus der Anordnung des Materials und der Neuordnung der Zeitlichkeit ergibt, steht zugleich in Verbindung mit dem allgemeinen Verhältnis von Politik und Kunst, das Rancière beschreibt:

> Die Fiktion ist nicht die Erschaffung einer imaginären Welt, die der wirklichen Welt entgegengesetzt ist. Sie ist die Arbeit, die *Dissense* vollzieht, die die Modi der sinnlichen Präsentation und die Formen der Aussage verändert, indem sie die Rahmen, die Maßstäbe oder die Rhythmen ändert, indem sie neue Verhältnisse zwischen der Erscheinung und der Wirklichkeit, dem Einzelnen und dem Allgemeinen, dem Sichtbaren und seiner Bedeutung herstellt. (Rancière 2008, 79)

Squarzonis Dilogie ist in dieser Weise als Darstellung des ›Dissens‹ zu verstehen: Durch die assoziative Verbindung von Bild- und Textebene werden in comicspezifischer Weise neue Verhältnisse hergestellt, welche die gängigen Zu- und Anordnungen verändern. Da zudem die in den Panelübergängen häufigen Paralogien wiederum die Rhythmen des Erzählens ändern, beinhaltet die Dilogie eine Veränderung der Modi der sinnlichen Präsentation und der Formen der Aussage.

Mittels der analysierten comicspezifischen Strategien wirkt Squarzonis Fiktion (welche die Arbeit des Dissenses vollzieht) in einer Weise, die ›die‹ Realität, das Sinnliche im Sinne Rancières, als ebenso fiktiv entlarvt und sie als neoliberale Konsensfiktion erscheinen lässt. Ihre destabilisierenden Auswirkungen auf das ›Wir‹ dieser Konsensfiktion stehen in Verbindung mit dem, was der »dezentrierende

Journalist« unternimmt, wie Orselli/Sohet in Anlehnung an Muhlheim beschreiben:

> Le journaliste décentreur vise à installer dans le public qui ›reçoit‹ son regard, une chose tout autre, profondément dérangeante pour le ›nous‹. Pas simplement une pomme de discorde grâce à laquelle, pour finir, la communauté se reconstruit, mais une altérité propre à dissoudre le ›nous‹. Quelque chose qui dise au ›nous‹: vous n'existez guère comme ›nous‹ constitué ou à constituer; le ›nous‹ que vous êtes ou croyez être est défait.[32] (Orselli/Sohet, n. pag.)

Dieses ›Wir‹ ließe sich am ehesten als das ›Wir‹ jener Konsensfiktion beschreiben, die dezentriert und destabilisiert wird. Statt der Konsensfiktion wird die auf Dissens abzielende Form politischer Subjektivität geltend gemacht, deren ›Wir‹ sich fundamental von dem zu dezentrierenden ›Wir‹ unterscheidet und demjenigen ähnelt, das Rancière expliziert:

> Wenn die Politik im eigentlichen Sinne in der Erzeugung von Subjekten besteht, die den Namenlosen eine Stimme verleihen, dann besteht die Politik der Kunst, die dem ästhetischen Regime eigen ist, in der Ausarbeitung der sinnlichen Welt der Namenlosen, der Arten des *Dies* und des *Ich*, aus denen eigene Welten des politischen *Wir* hervortreten. (Rancière 2008, 80)

Die Dilogie lässt sich also als Fiktion begreifen, die es unternimmt, den gängigen Politikbegriff selbst zu hinterfragen und neu zu definieren, im Sinne Rancières und auch im Sinne von ATTAC. Diese Gruppierung wird im Comic als Instanz inszeniert, die als ›politisches Wir‹ an die Stelle des konsensualen ›Wir‹ der Erzählung der Globalisierung tritt. Anders als die von Rancière als ›Polizei‹ bezeichnete konsensuale Politik zielt die Dilogie auf den Dissens, die Abweichung und den Ausdruck von Subjekten, die in der ›Aufteilung des Sinnlichen‹ nicht repräsentiert sind. In gewisser Weise enthält der ATTAC-Slogan ›Another world is possible‹ als Minimalversion der von Rancière beschriebenen Fiktion bereits in konziser Form diese Arbeit des Dissenses, der auf die »Ausarbeitung der sinnlichen Welt der Namenlosen« (Rancière 2008, 80) abzielt.

Dieser neue Politikbegriff wird mit den Mitteln der Remediation, dem parallelen Text-Bild-Verhältnis und den paralogischen Panelverbindungen dargestellt. Insofern lassen sich *Zapata* und *Garduno* weder eindeutig dem Sachcomic, der Fakten oder Wissen über die Globalisierung vermittelt, noch dem Reportagecomic zuordnen, der, zwischen Fiktionalität und Faktualität situiert, ›wirklichkeitsgetreu‹ die Realität beschreibt. Vielmehr handelt es sich um einen politischen Comic, der mit comicspezifischen Darstellungsmöglichkeiten experimentiert, um zum einen die ›Gemachtheit‹ der Realität und der ›Aufteilung des Sinnlichen‹ ins Bild zu setzen und um zum anderen eine neue Form der *résistance* zu erproben.

Bibliografie

Barthes, Roland: Sade, Fourier, Loyola. Übers. v. Maren Sell u. Jürgen Hoch. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1986.

Bolter, Jay David u. Richard Grusin: Remediation. Understanding New Media. Cambridge u. London: The MIT Press, 1999.

Genette, Gérard: Fiktion und Diktion. Übers. v. Heinz Jatho. München: Fink, 1992.

Genette, Gérard: Die Erzählung. Übers. v. Andreas Knop. 2. Aufl. München: Fink, 1998.

Groensteen, Thierry: The System of Comics. Übers. v. Bart Beaty u. Nick Nguyen. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007.

Grünewald, Dietrich: »Zwischen Fakt und Fiktion«. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biographie. Hg. v. dems. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2013, S. 9–14.

Hangartner, Urs: ›Sequential Art to teach something specific‹. Sachcomic. Definitorisches, Historisches, Aktuelles. In: Wissen durch Bilder. Sachcomics als Medien von Bildung und Information. Hg. v. Urs Hangartner, Felix Keller u. Dorothea Oechslin. Bielefeld: transcript, 2013, S. 13–41.

Hanke, Michael: Kommunikation und Erzählung. Zur narrativen Vergemeinschaftungspraxis am Beispiel konversationellen Traumerzählens. Würzburg: Königshausen & Neumann, 2001.

Lejeune, Philippe: Der autobiographische Pakt. Übers. v. Wolfram Bayer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 1994.

Majetschak, Stefan: Sichtbare Metaphern. In: Logik der Bilder. Hg. v. Richard Hoppe-Seiler., Berlin: Reimer, 2005, S. 239–253.

Martinez, Matias u. Michael Scheffel Einführung in die Erzähltheorie. 3. Aufl. München: Beck, 2002 [1999].

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Die unsichtbare Kunst. Übers. v. Heinrich Anders. Hamburg: Carlsen, 1994.

Michel, Chantal Catherine: Bericht oder Propaganda? Dokumentarische Comics über den Nahostkonflikt. In: Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie. Hg. v. Dietrich Grünewald. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2013, S. 189–206.

Miller, Ann: Autobiography in Bande dessinée. In: Textual and Visual Selves. Photography, Film, and Comic Art in French Autobiography. Hg. v. Natalie Edwards, Amy L. Hubbell u. Ann Miller. Lincoln u. London: Univ. of Nebraska Press, 2011, S. 235–262.

Orselli, Julien u. Philippe Sohet: Reportage d'images / Images du reportage. In: Image and Narrative 11 (2005), n. pag. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/worldmusicb_advertising/orselli.htm.> Letzter Zugriff am 22.10.2014.

Ramonet, Ignacio: On a raison de se révolter. Vorwort. In: Garduno. En temps de paix. Verf. v. Philippe Squarzoni:. Paris: Delcourt, 2012, S. 4–6.

Rancière, Jacques: Das Unvernehmen. Politik und Philosophie. Übers. v. Richard Steurer. Frankfurt a. M.: Suhrkamp, 2002.

Rancière, Jacques: In What Time Do We Live? In: The State of Things. Hg. v. Marta Kuzma, Pablo Lafuente u. Peter Osborne. London: Office for Contemporary Art Norway u. Koenig Books, 2012, S. 10–37.

Rancière, Jacques: Der emanzipierte Zuschauer. Übers. v. Richard Steurer. Wien: Passagen, 2008.

Rancière, Jacques: The Politics of Literature. In: SubStance 33.1 (2004), S. 10–24.

Ricœur, Paul: Das Selbst als ein Anderer. Übers. v. Jean Greisch. München: Fink, 1996.

Squarzoni, Philippe: Garduno, en temps de paix. Paris: Delcourt, 2012 [Sigle: G].

Squarzoni, Philippe: Zapata, en temps de guerre. Paris: Delcourt, 2012 [Sigle: Z].

Squarzoni, Philippe: Saison brune. Paris: Delcourt, 2012.

Squarzoni, Philippe: Torture blanche. Paris: Delcourt, 2012.

Wagner-Egelhaaf, Martina: Autofiktion. Theorie und Praxis des autobiographischen Schreibens. In: Schreiben im Kontext von Schule, Universität, Beruf und Lebensalltag. Hg. v. Johannes Berning, Nicola Keßler u. Helmut H. Koch. Berlin: LIT, 2006, S. 80–101.

Werlich, Egon: Typologie der Texte. Heidelberg: Quelle & Meyer, 1975.

Žižek, Slavoj: Was ist ein Ereignis? Übers. v. Karen Genschow. Frankfurt a. M.: Fischer, 2014.

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: *Zapata* (Squarzoni, 114).
Abb. 2: *Garduno* (Squarzoni, 60).
Abb. 3: *Garduno* (Squarzoni, 15).
Abb. 4: *Garduno* (Squarzoni, 14).
Abb. 5: *Zapata* (Squarzoni, 24).
Abb. 6: *Zapata* (Squarzoni, 6).
Abb. 7: *Zapata* (Squarzoni, 70).
Abb. 8: *Garduno* (Squarzoni, 28).
Abb. 9: *Garduno* (Squarzoni, 15).
Abb. 10: *Garduno* (Squarzoni, 91).
Abb. 11: *Zapata* (Squarzoni, 74).
Abb. 12: *Garduno* (Squarzoni, 30).
Abb. 13: *Garduno* (Squarzoni, 31).
Abb. 14: *Garduno* (Squarzoni, 46).
Abb. 15: *Garduno* (Squarzoni, 17).
Abb. 16: *Garduno* (Squarzoni, 95).
Abb. 17: *Garduno* (Squarzoni, 41).
Abb. 18: *Garduno* (Squarzoni, 8).
Abb. 19: *Garduno* (Squarzoni, 108).
Abb. 20: *Garduno* (Squarzoni, 27).
Abb. 21: *Garduno* (Squarzoni, 45).
Abb. 22: *Zapata* (Squarzoni, 43).
Abb. 23: *Garduno* (Squarzoni, 92).
Abb. 24: *Garduno* (Squarzoni, 93).
Abb. 25: *Garduno* (Squarzoni, 89).
Abb. 26: *Garduno* (Squarzoni, 18).

1] Aus praktischen Gründen wird im Folgenden statt ›bande déssinée‹ der Begriff ›Comic‹ benutzt, wohl wissend, dass es zahlreiche Unterschiede in der französischen und der anglophonen Tradition der Bildgeschichte gibt.

2] Vgl. dazu die wenig differenzierte Analyse von Chantal Catherine Michel (2013), die den Comic der dichotomischen Gattungszuschreibung »Bericht oder Propaganda« unterwirft und im Wesentlichen propagandistische Elemente innerhalb des Comics herauszuarbeiten versucht.

3] Beide Bände werden im Folgenden als *Garduno* (Sigle G) und *Zapata* (Sigle Z) abgekürzt.

4] »Wer entwirft unsere Realität?« Übers. d. Verf.

5] »Lust am Widerstand« Übers. d. Verf.

6] »Ein dokumentarisches Werk auf Grundlage von Zeichnungen konstruieren zu wollen, versteht sich nicht von selbst, da das Medium an einem Legitimationsmangel leidet.« Übers. d. Verf.

7] In ähnlicher Weise wird auch Joe Saccos *Palestine* durch ein Vorwort von Edward Said, dem Vordenker des Orientalismus, ›legitimiert‹.

8] »Die fesselnde Geschichte eines Amateurdetektivs, der versucht, dem größten Kriminellen unserer Zeit – der 30 Millionen Menschen pro Jahr auf dem Gewissen hat – auf die Spur zu kommen,. Und der entdeckt, dass es sich dabei um niemand anderen als die liberale Globalisierung handelt.« Übers. d. Verf.

9] Eine prägnante Zusammenfassung dieser Begriffe im Rahmen der Erzähltextanalyse schlagen Martinez/Scheffel vor: »Die Werke der Dichter sind fiktional in dem Sinne, daß sie grundsätzlich keinen Anspruch auf unmittelbare Referenzialisierbarkeit, d. h. Verwurzelung in einem empirisch-wirklichen Geschehen erheben […]. Fiktional steht im Gegensatz zu ›faktual‹ bzw. ›authentisch‹ und bezeichnet den pragmatischen Status einer Rede.« (Martinez/Scheffel, 13)

10] »Der Typ hat alle rechten Militärdiktaturen unterstützt. Die schlimmsten Regimes. Pinochet, Videla, Marcos. Was kommt dabei heraus? Der Nobelpreis 1973.« Übers. d. Verf.

11] »Das Spezifische der Erzählung liegt darin, einen Anfang und ein Ende zu beinhalten oder, um es anders auszudrücken, ein Element des Voranschreitens der Handlung, der Entwicklung einer gegebenen Situation, von einem Zustand A zu einem Zustand B.« Übers. d. Verf.

12] »Es gibt in Mexiko ein Dorf, dessen Name in den Reisekarten vergessen wurde. Die Bauern, die es bewohnen, sagen, es heiße Garduno in Zeiten des Friedens […] und Zapata in Zeiten des Kriegs.« Übers. d. Verf.

13] Michael Hanke zufolge ist das Wesentliche einer Erzählung, dass sie »Diskontinuität in eine Erzählkontinuität überführt.« (Hanke, 33)

14] »Die wahrhaften Großreportagen sind solche, die die Krise der Erzählung enthüllen. In Werken der Großreportage spielen sich die grundlegenden Merkmale unserer Zeit ab: unser Verhältnis zur Welt in ihrer geopolitischen Dimension, unser Verhältnis zum leidenden Anderen. Wie kann man für den Anderen sprechen, wie kann man sein Wort weitertragen inmitten der harten Konkurrenz der medialen Sphäre als Matrix der Repräsentation der Welt?« Übers. d. Verf.

15] Damit ist nicht die formale Linearität der Panelsequenzen gemeint, die im Sinne einer Abfolge von Panels sehr wohl vorhanden ist, sondern die Linearität als Erzählkontinuität: »Linearität wird als zentrale Eigenschaft einer Erzählung angesehen, die sich aus Zeitlichkeit und Kausalität ergibt.« (Hanke, 33)

16] »Dennoch entspricht die Abwesenheit von Linearität dem Umherirren des Protagonisten und Erzählers, der regelmäßig auf der Straße oder im Supermarkt umherlaufend gezeigt wird.« Übers. d. Verf.

17] Diese Aussage, die er nicht wörtlich trifft, sondern anhand statistischer Grafiken ins Bild setzt, bezieht sich auf eine Auswahl amerikanischer und europäischer Comics (McCloud, 83f.).

18] »Die Versuchung der ›nicht-narrativen Zeichnung‹ bedroht den Reportagecomic und nicht ohne Grund nimmt der verbale Diskurs oft Zuflucht im ikonischen Ausdruck. Die Versuche decken das Dilemma auf, das die Comics durchzieht und in ihnen bearbeitet wird, das Dilemma zwischen Zeigen und Erzählen und die Spannung zwischen einer produktiven Beschreibung von Referenzialität und der nötigen Narration zur Vermittlung der Erfahrung und des Ereignisses.« Übers. d. Verf.

19] Diese Form ist vor allem in Saison Brune immer wieder anzutreffen, aber auch – weniger häufig – in der Dilogie.

20] Orselli/Sohet konstatieren: »A première vue, rien de bien flamboyant dans Garduno. Le trait de Squarzoni n'affiche pas l'expressivité marquée que l'on peut retrouver chez Baudoin ou Sacco. Mais il ne recherche pas le réalisme le plus précis non plus, se résorbant quelques fois à des traces quasi schématiques ou au recyclage de divers documents externes. La mise en page frappe par sa sobriété : l'alignement régulier des vignettes se voit systématiquement encadré d'une marge noire. Apparemment, rien pour laisser entrevoir un questionnement sur le médium.« (Orselli/Sohet, n. pag.)

21] »Die Fotos haben folglich die Neigung, sich dem diegetischen Verlauf zu entziehen und sich als Momente der Pause, der Kontemplation innerhalb der Erzählung anzubieten. Sie bewirken einen Einschnitt.« Übers. d. Verf.

22] »Ihren Anspruch auf Wahrheitsgetreue zu beglaubigen.« Übers. d. Verf.

23] »um die Kontinuität der Fiktion zu erleichtern« Übers. d. Verf.

24] »Die intrinsische Natur der Fotografie als indexikalische Spur des Realen könnte dazu beitragen, der Reportage Gültigkeit zu verleihen.« Übers. d. Verf.

25] Den Begriff ›Biographem‹ prägt Roland Barthes in *Sade, Fourier, Loyola* (1986): »[W]äre ich Schriftsteller und tot, wie sehr würde ich mich freuen, wenn mein Leben sich dank eines freundlichen und unbekümmerten Biographen auf ein paar Details, einige Vorlieben und Neigungen, sagen wir auf ›Biographeme‹, reduzieren würde« (Barthes, 13).

26] »Par ailleurs, la présence sur le terrain et la saisie physique du réel constituant le mode cognitif du reportage, le pacte de référentialité se construit également par une quantité de précisions verbales ou dessinées d'ordre historique ou géographique sur le territoire parcouru. Manière de dire: ›J'y étais !‹« (Orselli/Sohet, n. pag.) »Da im Übrigen die Anwesenheit auf dem Terrain und die physische Greifbarkeit des Realen den kognitiven Modus der Reportage bilden, konstruiert sich der Referentialitätspakt auch mittels einer Anzahl von verbalen Angaben oder Zeichnungen historischer oder geographischer Art über das bereiste Terrain – eine Art zum Ausdruck zu bringen: ›Ich bin dort gewesen!‹« Übers. d. Verf.

27] »Woran sich halten? Wo anfangen? Bei sich selbst, das wäre schon mal nicht schlecht. Das ist ein Bereich, wo die Schwierigkeiten und das, was auf

dem Spiel steht, konkret sind.« (Squarzoni 2012, 10) Übers. d. Verf.

28] Dieses Moment spielt in *Saison brune* eine zentrale Rolle für die Selbstthematisierung Squarzonis, der hin und her gerissen ist zwischen dem Verlangen, zu reisen, die Welt zu sehen und dem Wissen um den CO_2-Ausstoß, den eine Flugreise bedeutet.

29] »Ich erzähle Mist« Übers. d. Verf.

30] Als narrative Metalepsen definiert Genette »jedes Eindringen des extradiegetischen Erzählers oder narrativen Adressaten ins diegetische Universum (bzw. diegetischer Figuren in ein metadiegetisches Universum usw.) oder auch [...] das Umgekehrte.« (Genette 1998, 168)

31] »So dargestellt, erscheinen die Lösungen als zum Greifen nah. Es ist nicht das Geld, das fehlt.« Übers. d. Verf.

32] »Der dezentrierende Journalist zielt darauf ab, in dem Publikum, das seinen Blick ›empfängt‹, etwas ganz Anderes zu installieren, etwas zutiefst Verstörendes für das ›Wir‹. Nicht einfach einen Zankapfel, dank dessen die Gemeinschaft sich am Ende wieder neu aufbaut, sondern eine zur Auflösung des ›Wir‹ geeignete Alterität. Etwas, das dem ›Wir‹ sagt: Ihr existiert nicht mehr als konstituiertes oder zu konstituierendes ›Wir‹; das ›Wir‹, das ihr seid oder zu glauben seid, ist zerstört.« Übers. d. Verf.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Betül Dilmac (Freiburg i. Br.)

Aufsatztitel

Von borgesianischen Filiationen und parallelen Welten. Zur Quantenphysik als Erkenntnis- und Erzählmodell der Comicserie *Les Cités obscures*

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Betül Dilmac: Von borgesianischen Filiationen und parallelen Welten. Zur Quantenphysik als Erkenntnis- und Erzählmodell der Comicserie *Les Cités obscures*. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 83–98. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/dilmac>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Von borgesianischen Filiationen und parallelen Welten

Zur Quantenphysik als Erkenntnis- und Erzählmodell der Comicserie *Les Cités obscures*

Betül Dilmac (Freiburg i. Br.)

François Schuiten und Benoît Peeters haben mit ihrer Comicserie *Les Cités obscures* ein transmedial vermitteltes, fiktives Paralleluniversum geschaffen, welches in einem vielfältigen intermedialen sowie intertextuellen Beziehungsgefüge steht (vgl. Peeters 2007, 143 oder Heydenreich). Aus diesem Beziehungsgefüge sticht der Name von Jorge Luis Borges deutlich heraus, vor allem in Verbindung mit seinem Text *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* (Borges, 431–433). Das inter- bzw. prätextuelle Verhältnis zwischen Borges' Text und der Comicserie erschöpft sich nicht in punktuellen Bezügen, sondern betrifft den diskursiven Bauplan der *Cités obscures* im Ganzen. In der Tat kann *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* als eine Art narrative Keimzelle der *Cités obscures* gelten und begründet ein Verhältnis der literarischen Filiation. Borges' Text erzählt, wie eine Gruppe von Männern ein geografisches Territorium namens Tlön erfindet, welches sodann ungeachtet seines eigentlich nichtexistenten Charakters zum Gegenstand einer wissenschaftlichen Textsorte gemacht wird, jener der Enzyklopädie. Die Grenzen zwischen Erfundenem und Wirklichem verschwimmen jedoch nicht allein in textsortenspezifischer Hinsicht. Die Hybridisierung von Erfundenem und Wirklichem, so will uns Borges' Text glauben machen, soll sich auch auf der Ebene der diegetischen Realität ereignen. So dringen auf unerklärliche Weise nach und nach Objekte aus dem eigentlich nichtexistenten Tlön in die Realität des Erzählers ein.

Schuiten/Peeters haben nun das, was bei Borges allein auf der diegetischen Ebene *verhandelt* wird (d. h. die Idee, ein Territorium zu erfinden, welches dann wie ein realensTerritorium behandelt wird, indem man es etwa zum Gegenstand von Enzyklopädien macht), aufgegriffen und mit ihren *Cités obscures* in künstlerische Praxis *umgesetzt*, d. h. in eine Reihe von künstlerischen Manifestationen, unter die vor allem die Comicbände, genauso aber auch andere Veröffentlichungen (wie Film, Musik, Internet etc.) und verschiedene Formen der künstlerischen Öffentlichkeitsarbeit fallen.[1] Diese lassen sich in zwei Gruppen ein-

teilen.[2] Die erste Gruppe umfasst die künstlerischen Primärformen, wie sie die Mehrzahl der Comicbände darstellen, in denen einzelne, in ausgewählten Städten des *continent obscur* spielende Geschichten präsentiert werden. Die zweite Gruppe bilden die künstlerisch-(pseudo-)wissenschaftlichen Metaformen, die auf die Inhalte der künstlerischen Primärformen referieren und sich somit als Fiktionen zweiten Grades beschreiben lassen. In den Metaformen dominiert jedoch keine fantastische, sondern eine realistische Erzähl- bzw. Darbietungssituation, die das Städteuniversum als solches zum Gegenstand einer dezidiert metadiskursiv und als wissenschaftlich inszenierten Perspektive macht.

Nicht nur dieses Nebeneinander von künstlerischen Primär- und (pseudo-)wissenschaftlichen Metaformen, d. h. dieses die Grenzen zwischen Fiktion und Realität destabilisierende Spiel, verbindet die *Cités obscures* mit dem Autor Borges. Ein Verhältnis der Filiation im Sinne einer regelrechten Fortführung von Borges' Text wird darüber hinaus dadurch begründet, dass die Autoren ihr fantastisches Städteuniversum explizit in geografischer Nähe zu Tlön situiert haben (vgl. GC, 182).[3] Angesichts des Ausmaßes von Borges' Patenschaft braucht es nicht zu verwundern, dass Schuiten/Peeters eine ihrer Figuren (die titelgebende Hauptfigur aus *L'Archiviste* namens Isidor Louis) auf unverkennbare Weise an Borges angelehnt haben (Abb. 1; vgl. Dünne).

Abb. 1: *L'Archiviste* (Schuiten/Peeters, 63), Sigle: A.*

In einem Verhältnis der Filiation zu Borges steht das Werk der Autoren auch im Hinblick auf die für dessen Schreiben so kennzeichnende epistemologische Hintergründigkeit. Auf selbige weisen vor allem jene Lesarten hin, die die Quantenphysik als extraliterarischen Bezugs- und Interpretationshorizont für Borges' Text in Anschlag gebracht haben (z. B. de Toro; Merrell), ist doch mit der Quantenphysik ein Bereich benannt, der unauflöslich mit Fragen der Epistemologie verknüpft ist. Im Unterschied zu Borges' Text finden sich in den Texten von Schuiten/Peeters nicht nur implizite, sondern auch explizite Bezugnahmen auf die Quantenphysik. Inwiefern die Quantenphysik auf der thematischen Ebene der Comicserie einerseits als Erkenntnismodell zitiert, andererseits auf der Ebene der literarischen Selbstreflexion als Erzählmodell genutzt wird, soll Gegenstand der folgenden Ausführungen sein. In einem ersten Schritt wird hierfür zunächst die Hybridisie-

rung künstlerischer und wissenschaftlicher Textsorten in Schuitens/Peeters' Comicserie behandelt.[4]

Hybridisierung von künstlerischen und wissenschaftlichen Textsorten

Zu den Metaformen der *Cités obscures* zählt der Band *L'Archiviste*. In diesem Band beauftragt das Brüsseler Zentralinstitut für Archivwesen, das über den immer weiter ausgreifenden, fast sektenähnlichen Glauben an eine *reale* Existenz des Städteuniversums beunruhigt ist, den Archivar Isidore Louis mit der Aufklärung des Falles. Ausgehend von bildnerischem Archivmaterial erstellt Louis einen Bericht, der mit dem Band zwar zu großen Teilen, aber nicht vollständig identisch ist. Louis' etwa 40-seitiger Bericht beruht auf der Kompilation und der Kommentierung von Bildtafeln, die einzelne Orte des Städteuniversums zum Gegenstand haben. Der Bericht mag zwar metadiskursiv-wissenschaftlich anmuten, doch spätestens der Rahmen, in den er eingebettet ist, d. h. die Wiedergabe der Umstände von Louis' Beauftragung mit dem Fall, weist die dargestellte Geschichte in ihrer Gesamtheit als eine fiktive aus: So geht aus der Rahmenhandlung hervor, dass der Archivar schlussendlich entdecken muss, einen Doppelgänger im Städteuniversum zu besitzen. Er schließt daraus, dass seine eigene Person Teil der geheimnisvollen Städte ist. Wann er tatsächlich in die Welt der geheimnisvollen Städte übertreten werde, wird für den Archivar nur noch zu einer Frage der Zeit.

Der Metaband *Le Guide des cités*, d. h. der *Führer durch die geheimnisvollen Städte*, übersteigt das metadiskursiv-wissenschaftliche Potenzial von *L'Archiviste* deutlich. Der *Guide* etikettiert sich mit seinem Titel zwar als Reiseführer und ist formal auch als solcher gestaltet, doch lässt die enzyklopädische Qualität seines »Allgemeinen Teils« (vgl. GC, 5–54), d. h. die in wissenschaftlicher Manier dargebotenen Informationen zu Geografie, Natur, Bevölkerung, Geschichte und Zivilisation des Städteuniversums, spätestens jedoch das von den Autoren verfasste Vorwort an der intendierten (Pseudo-)Wissenschaftlichkeit keinen Zweifel. Es heißt:

> Le but du présent Guide est de corriger de nombreuses inexactitudes que l'on a pu lire ici et là et de donner une information aussi complète qu'il est aujourd'hui possible sur quelques particularités de ce monde […]. Nous n'en sommes que trop conscients, ce Guide a les défauts de tous les ouvrages pionniers […]. Pour appréhender de manière globale l'univers des Cités obscures, le concours d'un grand nombre de spécialistes, issus des disciplines les plus diverses, serait bien sûr indispensable. Puisse le présent volume inciter d'autres auteurs à pousser les recherches plus loin que nous n'avons pu le faire![5] (ebd., 3)

Schuiten/Peeters qualifizieren ihren Text als Versuch, die über das Städteuniversum kursierenden Falschmeldungen richtigstellen zu wollen. Ein umfassendes Bild könne jedoch nur das Ergebnis der Zusammenarbeit verschiedener Wissenschaftler sein. Dergestalt zum Forschungsgegenstand der Wissenschaft erhoben, wird die fiktive Welt zu einer auch außerhalb der Fiktion existierenden Realität deklariert. Ihrer Erklärung entsprechend geben die Autoren den *Guide* als Ergebnis ihrer Forschung bzw. ihrer *recherches* (ebd.) aus. Als Primärquellen hierfür werden nun keineswegs die im Buchhandel erhältlichen Comicbände genannt, sondern in erster Linie eine

angebliche Forschungsreise der Autoren zum *continent obscur*.

Es ist nur folgerichtig, wenn Schuiten/Peeters in einem weiteren Schritt so weit gehen, die eigene Autorschaft an diesem *continent obscur* zu leugnen:

> Qu'il nous soit en tout cas permis de réagir d'emblée à une rumeur aussi tenace que pernicieuse: contrairement à une des légendes les plus répandues, nous ne sommes pas les inventeurs des Cités obscures ni même les premiers à les avoir évoquées.[6] (GC, 3)

Das Städteuniversum soll demnach unabhängig von den von Schuiten/Peeters verfassten Texten existieren, wie die Autoren mit einem Blick in die Geschichte von Kunst, Wissenschaft und Philosophie zu belegen versuchen.[7]

Das Spiel mit dem Verhältnis von Fiktion und Realität der *Cités obscures* erfolgt nicht allein durch künstlerische und wissenschaftliche Textsorten-Hybridisierung, sondern in vielgestaltiger Form: Verwiesen sei etwa auf die im Laufe der Jahre zunehmende mediale Diversifizierung des Stoffes vom Medium des Comics zu den Medien Film[8] oder Internet[9], die einen objektivitätssteigernden und damit das Verhältnis von Fiktion und Realität weiter destabilisierenden Effekt herbeigeführt hat.[10] Zudem wird eine Kredibilitätssteigerung auch dadurch erreicht, dass zum einen die Frage nach der Möglichkeit von physischen Übergängen zwischen unserer realen Welt und dem Städteuniversum behandelt wird. Die Autoren behaupten nicht nur, das Städteuniversum selbst bereist zu haben, sondern geben in ihrem *Guide* detailliert an, an welchen realen Orten der Übergang in das Städteuniversum möglich sein soll.[11] Zum anderen hat Schuiten einzelne dieser behaupteten Orte des Übergangs, vor allem die Pariser Metrostation *Arts et métiers*, in deutlicher Anlehnung an die architektonischen Besonderheiten des Städteuniversum, gestaltet.

Worin liegt nun aber der Mehrwert des gerade künstlerische und wissenschaftliche Textsorten mischenden Verfahrens? Dieser entsteht weniger durch den Maximalgrad an Objektivität, den man dem – schließlich mit einem Gegenstand wissenschaftlicher Forschung gleichgesetzten – Städteuniversum zuzuschreiben geneigt ist. Der Mehrwert entsteht vielmehr durch den *Effekt* der verschiedenen Kredibilisierungsstrategien. So halten sie über das Spiel von Fiktion und Realität fest:

> [Cela] produit un vacillement général des repères et des certitudes, une contagion du doute: celui-ci ne porte plus seulement sur l'existence des Cités, mais en vient à affecter aussi, par une sorte d'effet de revers, ce que nous pensions savoir de ce ›monde réel‹.[12] (Jans et al., 162)

Schuiten/Peeters nehmen hier Bezug auf den Konstruktcharakter unserer Wirklichkeitsannahmen, d. h. darauf, dass diese unter dem Einfluss neuer Erfahrungen, neuer Annahmen und Hypothesen infrage gestellt und transformiert werden können. Solche Prozesse können durch Literatur ausgelöst und bewusst angestoßen werden. Es ist diese Ebene, auf der Literatur eine epistemologische Dimension erwächst. Gleichsam potenziert wird diese epistemologische Dimension der Literatur nun dort, wo sich künstlerische mit wissenschaftlichen Textsorten mischen, wo eine mehr oder minder explizite Reflexion über wissenschaftliche Prinzipien und das Verhältnis von Literatur und Realität inszeniert wird

oder aber die Wissenschaft und ihr Wissen zum Gegenstand der künstlerischen Auseinandersetzung werden. All dies trifft auf das Städteuniversum zu, dessen Autoren in vielfältiger Form auf die Wissenschaft Bezug nehmen. Unter den zitierten Wissensbeständen kommt der Quantenphysik durch ihre Verbindung mit epistemologischen Fragestellungen eine äußerst prominente Rolle zu. Mit dieser Disziplin, die zu Beginn des 20. Jh. zur Unterminierung und Infragestellung der wesentlichen Stützpfeiler der klassischen Physik und des aus ihr erwachsenen mechanistischen Weltbildes führte, setzen sich Schuiten/Peeters nicht nur auf der thematischen Ebene auseinander, sondern ebenso auf der Ebene der künstlerischen Selbstreflexion.

Wissenschaft auf der thematischen Textebene: die moderne Physik

Wenn die Autoren verunsichernde epistemologische Reflexionsprozesse auf Seiten der Lesenden als den wesentlichen Effekt ihres Spiels mit Fiktion und Realität nennen, so beruht dieser nicht nur auf dem *formal*, d. h. durch Textsortenhybridisierung gestalteten Verhältnis von Kunst und Wissenschaft. Dieses Verhältnis erfährt seine Gestaltung ebenso auf der thematischen Ebene. Inwieweit diese thematische Gestaltung von Wissenschaft als einen ihrer Referenzpunkte die moderne Physik wählt, soll durch Berücksichtigung folgender Aspekte dargelegt werden: Wie bestimmen an wissenschaftliche Tätigkeit erinnernde Formen der Suche nach Wissen und Erklärung die Serie? Welche Semantiken sind mit dem Vorgang des Suchens, Klärens und Erklärens verwoben? In welchem Zusammenhang steht die Beantwortung dieser Fragen mit der modernen Physik, deren Rezeption sich in Schuitens/Peeters' Textuniversum nicht nur in Form impliziter, sondern auch expliziter Bezüge manifestiert?

Ein gemeinsamer Nenner zahlreicher Bände der *Cités obscures* ist die Zentrierung der Geschichten auf das Motiv der Suche nach Erklärung, Aufklärung und Wissen, d. h. auf Grundprinzipien, die an die Arbeitsweisen der exakten Wissenschaften erinnern (vgl. Heydenreich, 176–180). Zum Auslöser hierfür werden teils alltagsweltliche Probleme, wie etwa das Ausbleiben von Kommunikation in dem Band *La Tour*. Der Turmwächter Giovanni Battista erhält keinerlei Nachrichten mehr von seinen Vorgesetzten und entschei-

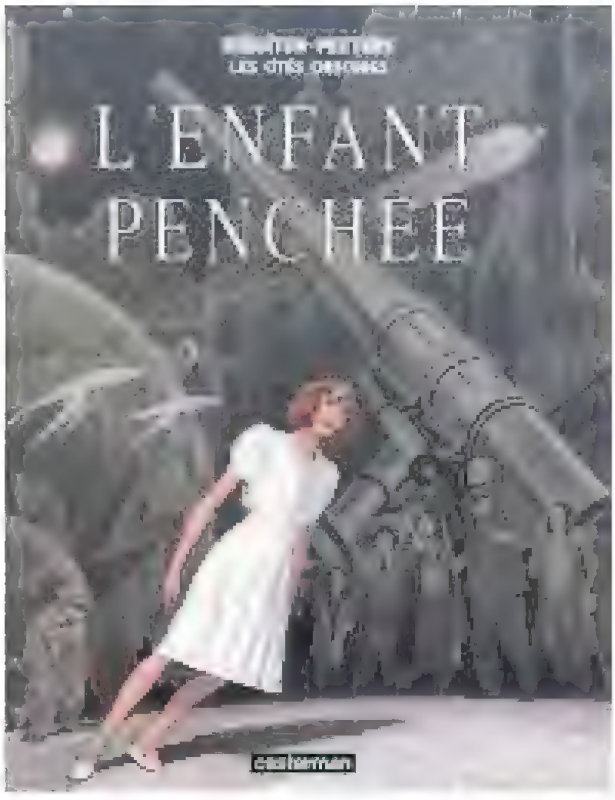


Abb. 2: *L' enfant penchée* (Schuiten/Peeters, Cover).*

det, seinen angestammten Platz verbotenerweise zu verlassen und sich (zwecks Klärung) auf eine Reise durch den Turm zu begeben. Häufiger zum Auslöser für die Suche werden jedoch scheinbar unerklärliche, gravierende Probleme nach sich ziehende Phänomene: Zu denken ist etwa an den Band *L'enfant penchée*, in dem die jugendliche Protagonistin Mary von Rathen auf geheimnisvolle Weise und im wahrsten Sinne des Wortes in Schieflage gerät (vgl. Abb. 2); oder an *La théorie du grain de sable*, in dem gleich eine Reihe von mysteriösen Phänomenen einzelne Bewohner_innen der Stadt Brüsel heimsucht (z. B. die unerklärliche Vermehrung von Sand oder Steinen in den Wohnungen). Die Rekurrenz des Themas der Suche nach Erklärungen und Wissen ist eng an das der Reise gekoppelt, auf die sich die Figuren – häufig Wissenschaftler, Experten oder allgemein gesprochen: Beobachtende und Suchende – im fantastischen Städteuniversum begeben müssen.

Wie verlaufen diese Suchen nun? Ist ihnen Erfolg beschieden? Teils ist ihnen ein wenig zufriedenstellendes Ende beschert, was sich auch in der Tatsache niederschlägt, dass die Reisen häufig ins Leere führen. Zu denken ist erneut an *La Tour*: Die Reise des Protagonisten erbringt weder eine Aufklärung über das Ausbleiben der Kommunikation noch über den geheimnisvollen Turm als solchen mit sich, sondern mündet in dessen Einsturz und der unmotivierten Involvierung des Protagonisten in eine Schlacht. Die Fragen, die das Reisen Battistas motiviert haben, bleiben offen, die Suche nach Wissen ergebnislos und das Geheimnis des Turms ungeklärt.[13] In einzelnen Episoden der *Cités obscures* kommt es zwar zu einer Lösung der mit den unerklärlichen Phänomenen verbundenen Probleme, wie es etwa in *L'enfant penchée* und *La théorie du grain de sable* der Fall ist. Die tieferen Ursachen für deren Auftreten bleiben jedoch im Dunkeln, es erfolgt keine vollständige Aufklärung des Falles im Sinne der ursprünglich angestrebten lückenlosen Kausalkette.

Die Geschichten über das vergebliche Suchen nach Wissen und Erklärung scheinen den Rezipienten_innen vermitteln zu wollen, dass das Städteuniversum anderen Gesetzmäßigkeiten unterliegt. So fallen die häufig auftretenden unerklärlichen Phänomene auch weniger in das Ressort traditionell arbeitender Wissenschaftler_innen. Für ihre Erforschung gibt es vielmehr eine eigene Stabsstelle, deren Untersuchungshauptbeauftragte die, leidgeprüfte, Mary von Rathen, das ehemals schräge Mädchen ist. Sie ist den im Raster einer traditionellen Wissenschaft denkenden Figuren, wie etwa Constant Abeels, insoweit voraus, als sie

Abb. 3: *La théorie du grain de sable* (Schuiten/Peeters, 99), Sigle: TGS.*

mit einer besonderen Gabe ausgezeichnet ist. Diese ermöglicht es ihr, auf intuitive Weise die tieferliegenden Zusammenhänge jener Probleme zu erkennen, die sich an der Oberfläche manifestieren. Nähere Informationen über die besondere Gabe der Mary von Rathen, die zur

Erklärung der Gesetzmäßigkeiten des Städteuniversums beitragen könnten, werden jedoch nicht expliziert. Deutlich wird nur, dass das einfache Denken in Ursache-Wirkungs-Beziehungen, das Suchen nach Begründungen und Erklärungen kein den Gesetzmäßigkeiten des fantastischen Städteuniversums adäquater Untersuchungsmodus zu sein scheint. So hält Mary gegenüber Constant Abeels, diesen kritisierend, fest:

> Vous êtes incorrigible, Constant, vous voudriez que le moindre détail trouve une explication. Moi, ma vie et mon métier m'ont appris que c'était rarement le cas…[14] (TGS, 99; Abb. 3)

Was heißt dies nun für die Rezipienten_innen der *Cités obscures*? Die Tatsache, dass es nur selten Erklärungen gibt, bedeutet, dass diese mit offenen Fragen zurückbleiben und letztlich auf das Aufstellen eigener Hypothesen, auf das Denken in Möglichkeiten zurückgeworfen werden. Diesem sich auftuenden Möglichkeitsraum wird nun aber eine ungewohnte, nämlich geradezu *essentielle*, d. h. wesensmäßige Dimension verliehen, wenn das Vorhandensein der *einen* Erklärung negiert wird, mit anderen Worten: Wenn die Reduktion der Möglichkeiten auf eine einzige wahre Möglichkeit nicht gegeben zu sein scheint. Dies wirkt wie der springende Punkt: Es geht weniger darum, die Rezipienten_innen zum Aufstellen eigener Hypothesen anzuregen, sondern um die kritische Konfrontation mit den gängigen, auf Ursache-Wirkungs-Beziehungen basierenden Deutungs- und Erklärungsmustern von Welt.

Ein von den gewöhnlichen Vorstellungen abweichendes Möglichkeits- bzw. Wahrscheinlichkeitsverständnis ergibt sich nicht nur aus der Handlungsstruktur in *La théorie du grain de sable* und den Kommentaren von Mary von Rathen. Der *Guide des cités* expliziert, dass Wahrscheinlichkeit ein grundsätzliches Charakteristikum *jeglichen* wissenschaftlichen Ergebnisses zu sein scheint. Die im Städteuniversum betriebene Wissenschaft zeichne sich also nicht durch die Fähigkeit aus, Vorgänge in aller Präzision berechnen und analysieren zu können; sie sei vielmehr grundsätzlich approximativen Charakters. In einer Welt, in der das Geheimnisvolle stark verehrt werde,[15] brauche dies auch nicht weiter zu verwundern:

> Il est peu surprenant [que] [d]ans un monde où l'énigme et le mystère sont unanimement révérés, où l'énoncé d'une question est toujours préféré à la réponse, […] la notion de science *exacte* n'a guère de sens […]: tout résultat est *approché*.[16] (TGS, 53)

Dass sich im fantastischen Städteuniversum auch die wissenschaftlichen Ergebnisse nur in einem Möglichkeitsraum situieren, ist kein ausschließlich fiktives Element, sondern steht in Bezug zu unserer realen Welt. Dies insofern, als es die keine sicheren, sondern ›nur‹ wahrscheinliche bzw. mögliche Voraussagen beschreibende Quantenphysik ist, die als Referenzpunkt dieser Aussage zu gelten hat und sich dergestalt als Erkenntnismodell der Comicserie konzeptualisieren lässt. Die epistemologische Brisanz der Quantenphysik beruht genau auf diesem Aspekt eines veränderten Wahrscheinlichkeitsverständnisses und relativiert entscheidende Pfeiler klassisch-physikalischen Denkens. Anders als in der Mathematik oder statistischen Mechanik ist die quantenmechanische Wahrscheinlichkeit nämlich *essentieller* Natur, d. h. sie ist weder auf vorläufiges menschliches Nichtwissen noch auf inhärente experimentelle Grenzen zurück-

zuführen. Die quantenmechanischen Unsicherheiten sind Indikatoren für echte Unbestimmtheiten, echten Zufall in der Welt. Auf der thematischen Ebene findet dieser Aspekt einer nicht mehr sicheren, sondern nur noch näherungsweise bestimmbaren Realität in der Ausgestaltung des erwähnten Motivs der (vergeblichen) Suche nach Wissen und Erkenntnis seine vielfältige Gestaltung.[17]

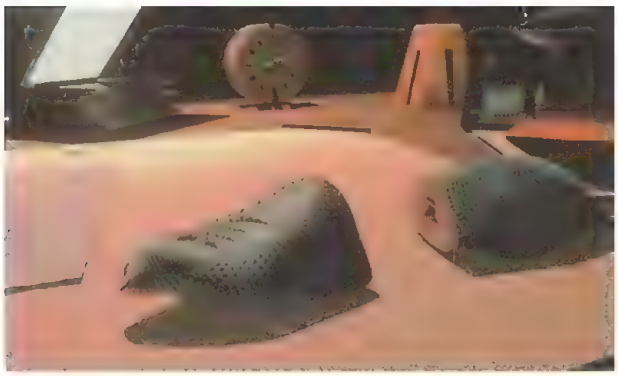


Abb. 4: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 19).*

Neben diesem impliziten Bezug auf die Quantenphysik wird diese von den Autoren auch in expliziter Form kreativ rezipiert, insoweit die entsprechenden Bezüge nicht im Zusammenhang mit dem Gegenstandsbereich der Physik auftreten, sondern mit jenem der Biologie bzw. Zoologie. Deren wichtigste Zweige sind auf dem ›obskuren Planeten‹ die sogenannte *cryptobiologie* und *cryptozoologie* (vgl. GC, 17f.). Die Verknüpfung von Geheimnis und quantenphysikalischer Wissenschaft tritt hier nun in einen expliziten Zusammenhang, insoweit der Wissenschaftszweig der *cryptozoologie*, der die Semantik des Geheimnisvollen im Namen trägt, sich in Schuitens/Peeters' Werk vor allem mit den sogenannten *Quarxs* befasst. Hiermit ist ein zwar kreativer, aber dennoch unverkennbarer Bezug auf die Quantenphysik und ihre eigentlich mit ›k‹ geschriebenen Quarks gegeben.[18] Mit den Quarks scheinen die *Quarxs* zwar nur wenig zu tun zu haben, doch wird der quantenphysikalische Kontext, dem sie entstammen, aufgerufen, indem gesagt wird, dass sie gängigen Beobachtungsverfahren nicht zugänglich seien und ihre Erforschung die grundlegendsten Gesetze der Naturwissenschaften in Frage gestellt habe.[19] So heißt es in dem den *Quarxs* gewidmeten Teilkapitel des *Guide*:

> Que sont au juste les Quarxs? Ni une espèce, ni un genre parmi d'autres, mais un vaste ensemble d'êtres vivants aux caractéristiques très diverses, ayant le point commun d'être inaccessibles aux observations courantes. […] Seule l'obstination du Professeur Benayoun lui a permis de déduire, puis de prouver l'existence de ›ces êtres étranges, défiant les lois scientifiques les plus admises‹.[20] (GC, 18)

Die *Quarxs* zählen, so der *Guide*, zu den erstaunlichsten Phänomenen der Geheimnisvollen Stadt. Über ihre Erforschung durch Professor Benayoun wird in Brüsel, wie man in *La théorie du grain de sable* erfährt, Akte geführt (vgl. TGS, 35) – eine ›Akte‹, die Schuiten/Peeters sodann aus dem Medium der Literatur herausgelöst und der sie im Medium des Films eine weitere künstlerische Gestalt verliehen haben.[21]

Von der Darstellbarkeit möglicher Welten: künstlerische Selbstreflexion

In ihrem *Guide* lassen uns die Autoren wissen, dass es sich bei den *Quarxs* mittlerweile nicht mehr nur um ein auf die *Cités obscures* beschränktes Phänomen handeln soll, sondern:

> [que p]lusieurs manifestations récentes tendraient à prouver que certains de ces animaux agissent aussi sur la Terre. Il a même été prétendu que nous aurions été nous-mêmes [Schuiten/Peeters], au retour de notre voyage sur le Continent obscur, les agents involontaires de l'irruption des Quarxs dans notre monde.[22] (GC, 21)

Was hier behauptet wird, ist die Vermischung unserer Welt mit dem Städteuniversum, d. h. der Realität mit der Fiktion so wie es sich schon in Borges' Text *Tlön, Uqbar, Orbis tertius* ereignet hatte.[23] Aufgeworfen wird damit die Frage nach dem Verhältnis zwischen unserer realen Welt und dem Städteuniversum, die beide, wie es an anderer Stelle heißt (vgl. GC, 8), eigentlich getrennt voneinander existieren und gegenseitig füreinander unsichtbar sind. Dass es gerade die Quantenphysik evo-

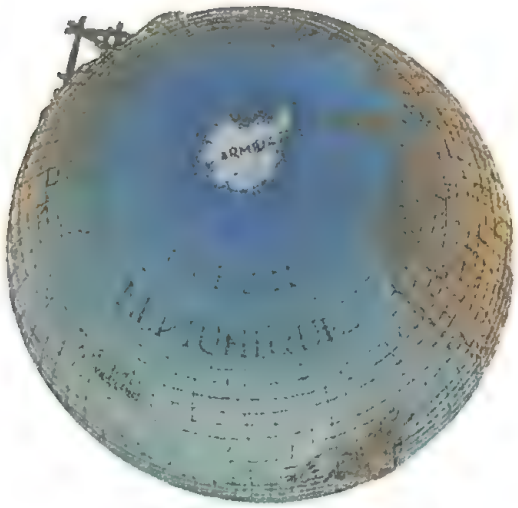


Abb. 5: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 9).*

zierenden *Quarxs* sind, die im Zusammenhang mit der Frage nach dem Verhältnis zwischen realer und ersonnener Welt genannt werden, ist signifikant, was auch durch die Wiederanknüpfung an diesen metonymischen Verweis auf die Quantenphysik in jenem Gliederungspunkt des *Guide* verdeutlicht wird, der sich dem Verhältnis zwischen den beiden Welten in ausführlicherer Form widmet. Die Autoren beleuchten dieses Verhältnis, indem sie einen naturwissenschaftlichen Fragehorizont entwerfen. Es heißt dort, dass sich dem Besucher des Städteuniversums angesichts der gegebenen Ähnlichkeiten mit unserer Realität der Eindruck aufdränge, dass sich »à partir de quelques éléments communs« (GC, 9), d. h. ausgehend von einigen gemeinsamen Elementen, irgendwann eine *bifurcation*, eine Auseinanderentwicklung der beiden Welten ereignet haben müsse. Was weitere Informationen und Erklärungen für diese Bifurkation betrifft, hüllen sich die Autoren in Schweigen und bleiben dabei ihrer Linie von Geheimnis und Rätsel treu, indem sie erst einige naturwissenschaftliche Hypothesen in Erwägung ziehen, um diese sodann als unzureichend abzulehnen.

Der Eindruck einer Bifurkation zweier Welten, die viele gemeinsame Elemente aufweisen, mag auf den ersten Blick abwegig wirken. Tatsächlich handelt es sich jedoch um wissenschaftliches Gedankengut, das seinen populärsten Ausdruck in der im Rahmen quantenphysikalischer Forschung formulierten Viele-Welten-Theorie von Everett und Wheeler (vgl. Baumann/Sexl) gefunden hat. Diese Theorie besagt – anders als die Standardinterpretation der Quantenphysik, d. h. die sogenannte Kopenhagener Deutung (vgl. Bohr/Heisenberg) – dass nicht nur *eine* der von der

Abb. 6: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters 9).*

Quantenphysik beschriebenen Möglichkeiten bzw. Wahrscheinlichkeiten wirklich wird (nämlich jene, die sich im Akt der Messung einstellt), sondern dass *alle* von der Quantenphysik beschriebenen Möglichkeiten wirklich werden. Der entscheidende Punkt ist, dass sich die Welt dabei immer wieder so aufteilt, dass die verschiedenen sich ausschließenden Möglichkeiten in je verschiedenen Welten verwirklicht werden, welche danach keinerlei Verbindung mehr miteinander haben. Zeitlich neben unserer erlebten Realität soll es also nach Everett und Wheeler viele andere Welten geben, die parallel zu unserer existieren, von denen wir aber für immer abgeschnitten sind.

Abb. 7: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 9).*

Die Theorie über die gleichzeitige Existenz vieler möglicher Welten evozieren die Autoren nicht allein, um die Beziehung *zwischen* unserer Welt und jener der *Cités obscures* zu beschreiben.[24] Den Autoren des *Guide* ist vor allem daran gelegen, das Multiple als Charakteristik der Fiktivwelt selbst herauszukehren. Gemeint ist damit, dass das Städteuniversum weniger *eine* Welt im Sinne einer Einheit zu bilden scheint, sondern dass es sich um viele Welten handelt, d. h. dass das Städteuniversum multiversalen Charakters ist. Hierauf verweisen nicht nur die im *Guide* erwähnten Probleme der Zeitrechnung und der Geschichtsschreibung (vgl. ebd., 25 u. 27), die deutlich nahelegen, dass sich weitere Bifurkationen innerhalb des Städteuniversums selbst ereignet haben müssen, sondern vor allem das sogenannte ›kartographische Problem‹: Der Tatsache ganz entsprechend, dass der Kartographie in den Geheimnisvollen Städten eine viel wichtigere Rolle als ›bei uns‹ zukommt (ebd., 9), kursiert dort eine Vielzahl von Landkarten (Abb. 5, 6, 7). Das ›kartographische Problem‹ besteht nun darin, dass diese Landkarten in dem, was sie darzustellen beabsichtigen, erheblich voneinander abweichen. Das Städteuniversum scheint unendlich viele Punkte und Linien, aber keinen gemeinsamen Ort auszubilden. So vermag selbst die kombinierte Verwendung der Karten kein einheitliches Bild zu vermitteln, entstehen doch dort, wo sich geografische Löcher schließen, an anderer Stelle sofort neue:

> La superposition de ces images est pour le moins problématique. Certaines, comme celles de la Tour, sont manifestement archaïques; d'autres, d'allure plus fiable, comportent d'incompréhensibles lacunes.[25] (ebd.)

Bei dem, was die Autoren hier unter dem ›kartographischen Problem‹ thematisieren, handelt es sich um selbstreflexive, d. h. das eigene künstlerische Werk beschreibende bzw. problematisierende Ausführungen. Hierauf verweist die Tatsache, dass in dem obigen Zitat nicht mehr von ›Karten‹ bzw. ›cartes‹ die Rede ist, sondern dass mit dem Wort *image*, d. h. ›Bild‹, ein weiter gefasster Begriff an deren Stelle tritt, der das Konnotat der Kunst aufruft.

Die Kartographie bildet gemeinsam mit der Viele-Welten-Theorie einen Themenkomplex

aus, mit dem die Autoren – auf der Ebene der künstlerischen Selbstreflexion – die Möglichkeiten und Grenzen des Darstellbaren in Szene setzen. Diese Selbstreflexion betrifft nicht nur einen nebensächlichen Aspekt der Textserie, sondern ist auf die Serie in ihrer Gesamtheit zu beziehen. Die Viele-Welten-Theorie und das sich daraus ergebende ›kartographische Problem‹ geben letztlich das Erzählmodell der Serie ab: Mit dem ›kartographischen Problem‹ wird die Frage nach der Kohärenz und Einheitlichkeit der Serie bzw. der in zahlreichen Publikationen dargestellten, aber in ihrer Multiversalität letztlich nicht darstellbaren Fiktivwelt problematisiert. Wie Peeters in seinem Sachbuch *Écrire l'image* festgehalten hat, ist das Verhältnis zwischen den einzelnen Publikationen und dem damit erzeugten Gesamtkunstwerk als prekär zu betrachten:

> Considérés comme un ensemble, *Les Cités Obscures* proposent une construction à la fois très structurée et toujours sur le point de se défaire, un puzzle immense où chacune des pièces qui vient compléter l'univers le rend en même temps plus impossible à totaliser. Beaucoup de lecteurs ont souhaité que *Les Cités Obscures* se bouclent et forment une image cohérente. Mais nous avons toujours eu la volonté que ce puzzle ne puisse s'achever: si certaines parties se complètent, c'est pour mieux laisser apparaître de nouveaux trous.[26] (Peeters 2009, 62)

Was im *Guide* mit Bezug auf die in den fantastischen Städten selbst betriebene Kartographie noch als Problem und damit negativ konnotiert erschien, ist hinsichtlich der Frage nach Kohärenz und Einheitlichkeit der Textserie als eine Art ›gewolltes Problem‹ zu betrachten. Dieses hat als Ausdruck einer Reflexion über die künstlerische Repräsentationsfähigkeit und die Grenzen derselben zu gelten.

Nicht selten gehen Reflexionen dieser Art, wie im Fall der *Cités obscures*, mit dem Rekurs auf kunstexterne Bereiche einher, die sodann zum Mittel der kritischen künstlerischen Selbstreflexion werden: Sei es die im *Guide* rezipierte Quantenphysik oder sei es der von Peeters an anderer Stelle erfolgte Verweis auf das in Douglas Hofstadters Buch *Gödel, Escher, Bach* präsentierte Gedankengut (vgl. Peeters 2009, 62). Hofstadter beschäftigt sich in seiner Monografie u. a. mit Gödels Unvollständigkeitstheorem, welches, ähnlich wie die Quantentheorie, als eine weitere Manifestationsform des für das 20. Jh. so kennzeichnenden ›Ignorabimus‹ zu gelten hat. Der gemeinsame (und die Auswahl als Mittel künstlerischer Selbstreflexion favorisierende) Nenner besteht in dem Nachweis, den diese Disziplinen im Hinblick auf die grundlegenden Begrenzungen des Wiss- und Darstellbaren erbracht haben, genauso wie in der damit verbundenen Herausforderung für das alltagsweltliche Denken des Menschen. Elemente wie diese sind nun auch, wie eingangs im Zusammenhang mit der Textsortenhybridisierung gesagt wurde, für das transmedial vermittelte Städteuniversum von Schuiten/Peeters kennzeichnend. Die *Cités obscures* laden den Menschen letztlich dazu ein, die Wirklichkeit nicht einzuengen, sondern anzunehmen, dass diese viel weiter ist als alles Denk- und Darstellbare.

Bibliografie

Aubin, Émile: La figure du passage dans *Les Cités obscures* de Benoît Peeters et François Schuiten. Réflexion sur le réel et l'imaginaire. Montréal: Mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en sociologie à l'université du Québec à Montréal, 2012. <http://www.archipel.uqam.ca/5277/1/M12726.pdf>. Letzter Zugriff am 19.07.2014.

Baumann, Kurt u. Roman U. Sexl (Hg.): Die Deutungen der Quantentheorie. Braunschweig: Vieweg, 1984.

Bohr, Niels u. Werner Heisenberg: Die Kopenhagener Deutung der Quantentheorie. Hg. v. Armin Hermann. Stuttgart: Battenberg, 1963.

Borges, Jorge Luis: Tlön, Uqbar, Orbis Tertius. In: ders.: Obras completas. Hg. v. Carlos V. Frías. Buenos Aires: Emecé, 1956, S. 431–443.

Darius, Julian: *The Obscure Cities*. An Introduction. In: <http://sequart.org/magazine/2023/the-obscure-cities-an-introduction/>. Letzter Zugriff am 14.10.2013.

Diekmann, Stefanie: Remembrance of Things to Come: François Schuiten and Benoît Peeter's *Cities of the Fantastic*. In: Comics and the City. Urban Space in Print, Picture and Sequence. Hg. v. Jörn Ahrens u. Arno Meteling. New York: Continuum, 2010, S. 84–100.

Dünne, Jörg: ›Andere Räume‹ und ihre Medialität. Von der fantastischen Literatur Argentiniens zur Comic-Welt der *Cités obscures*. In: Die phantastische Stadt. Tagungsband 2002. Hg. v. Thomas Le Blanc u. Bettina Twrsnick. Wetzlar: Phantastische Bibliothek, 2005, S. 205–250.

Heinzelmann, Herbert: François Schuiten/Benoît Peeters. Das Geheimnis der Passage. In: 6. Internationaler Comic-Salon Erlangen, 2. –5. Juni 1994 [Begleitbroschüre], S. 30.

Heydenreich, Titus: Gezeichnete Städte. Ikonotextuelles im Werk von Schuiten/Peeters. In: Visionen des Urbanen. (Anti-)Utopische Stadtentwürfe in der französischen Wort- und Bildkunst. Hg. v. Kurt Hahn u. Matthias Hausmann. Heidelberg: Winter, 2012, S. 175–192.

Hofstadter, Douglas R.: Gödel, Escher, Bach. Ein endlos geflochtenes Band. Übers. v. Philipp Wolff-Windegg u. Hermann Feuersee. Stuttgart: Klett-Cotta, 1985.

Jans, Michel et al. (Hg.): Schuiten & Peeters. Autour des *Cités obscures*. St-Égrève: Mosquito, 1994.

Kaplan, Frédéric: La quête du sens dans *Les Cités obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters. In: <https://www.fkaplan.com/doc/schuiten/>. 05/1995. Letzter Zugriff am 22.11.2013.

Leinen, Frank: Mediale Kombinatorik, Transgression und Beglaubigungsstrategien in *L'enfant penchée* und *L'affaire Desombres* (François Schuiten/Benoît Peeters). In: Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen. Hg. v. Roger Lüdeke. Bielefeld: transcript, 2011, S. 233–255.

McQuillan, Libbie: Texte, image, récit. The Textual Worlds of Benoît Peeters. In: The Graphic Novel. Hg. v. Jan Baetens. Leuven: Leuven Univ. Press, 2001, S. 157–166.

Merrell, Floyd: Unthinking Thinking. Jorge Luis Borges, Mathematics, and the New Physics. West Lafayette: Purdue Univ. Press, 1991.

Peeters, Benoît: Reisen in die Geheimnisvollen Städte. Übers. v. Katrin Simons. In: Architektur wie sie im Buche steht. Fiktive Bauten und Städte in der Literatur. Hg. v. Winfried Nerdinger. München: Pustet, 2007, S. 137 –145.

Peeters, Benoît: Écrire l'image. Un itinéraire. Brüssel: Les Impressions Nouvelles, 2009.

Ramalhete Gomes, Miguel: The City and the Plan. Schuiten and Peeters's Graphic Metautopias. In: Spaces of Utopia: An Electronic Journal 4 (2007), S. 88 –105. <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/3902.pdf>. Letzter Zugriff 19.07.2014.

Riberi, Alejandro: The Construction of Fantastic Spaces. Tlön, *Les Cités obscures* and the Cognitive Power of Fiction. <http://lejana.elte.hu/PDF_cikkek/Alejandro_Riberi_art.pdf>. Letzter Zugriff am 19.07.2014.

Schmitz-Emans, Monika: Labyrinthische Bücher. Jorge Luis Borges und die bildende Kunst. In: Akademische Feier anlässlich des 65. Geburtstags von Manfred Schmeling, 24. Oktober 2008. Hg. v. Universitätspräsidenten. Saarbrücken: Universaar, 2011, S. 17–36.

Schuiten, François (P) u. Benoît Peeters (W): La Tour. Tournai: Casterman, 1987.

Schuiten, François (P) u. Benoît Peeters (W), Marie-Françoise Plissart (Fotografien): Le guide des cités. 2. Aufl. Tournai: Casterman, 2002a [1996] [GC].

Schuiten, François (P) u. Benoît Peeters (W), Bruno Letort (Musik): L'affaire Desombres. Tournai: Casterman, 2002b.

Schuiten, François (P) u. Benoît Peeters (W): L'Archiviste. Tournai: Casterman, 2009 [A].

Schuiten, François (P/C) u. Benoît Peeters (W), Plissart, Marie-Françoise (Fotografien): L'enfant penchée. Tournai: Casterman, 2010.

Schuiten, François (P) u. Benoît Peeters (W): La théorie du grain de sable. Tournai: Casterman, 2013.

Thibault, Franck: Obscurae civitates et Phantasticae Imagines. Visite égarée de *La Tour* de Schuiten & Peeters. In: Bande dessinée et fantastique 1.2 (2001). <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/fantastique-bd/franckthibault.htm>. Letzter Zugriff am 19.07.2014.

de Toro, Alfonso: *Borgesvirtual.* El creador de los medios virtuales-digitales y de la teoría de diversos mundos. In: Jorge Luis Borges. Ciencia y Filosofía. Hg. v. Alfonso de Toro. Hildesheim et al.: Olms, 2007, S. 13–33.

Urbicande.be. Chef de projet: Jean-Philippe Thivet. <http://www.urbicande.be>. Letzter Zugriff am 23.09.2014.

Filmografie

LES QUARXS (F 1993; R: Maurice Benayoun).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: *L'Archiviste* (Schuiten/Peeters, 63).

Abb. 2: *L'enfant penchée* (Schuiten/Peeters, Cover).

Abb. 3: *La théorie du grain de sable* (Schuiten/Peeters, 99).

Abb. 4: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 19).

Abb. 5: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 9).

Abb. 6: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 9).

Abb. 7: *Le Guide des cités* (Schuiten/Peeters, 9).

* Für alle Abbildungen dieses Artikels gilt: © Casterman. Mit freundlicher Genehmigung der Autoren und der Editions Casterman.

1] Zum transmedialen Charakter der *Cités obscures* und den innovativen Formen der künstlerischen Öffentlichkeitsarbeit, zu denen z. B. die sogenannten *conférences-fiction* zählen, siehe ausführlich Leinen, 243: »Die Autoren konzipierten Vorträge über die *CO*, die mit Dias aus der *monde obscur* unterlegt waren und spontan zur Schaffung neuer Figuren oder neuer Geschichten führen konnten. Mary von Rathen beispielsweise konturierte sich bei einem

solchen Auftritt aus einer verschwommenen Fotografie Mary Tucholskys, und der Forscher Axel Wappendorf entstand als Figur spontan nach einem Zuruf aus dem Publikum.« Übers. d. Verf.

2] Für eine ausführliche Einführung in die *Cités obscures* vgl. Darius.

3] Für weitere Fortführungen von Borges' Text vgl. Schmitz-Emans. Schuiten/Peeters 2002a ab hier als GC abgekürzt.

4] Unter Rekurs auf Vaihingers Philosophie des Als-ob hebt auch Alejandro Riberi die Bezüge zwischen Fiktion, Epistemologie und Wissen als grundlegendes Kennzeichen von Borges' Schreiben hervor (Riberi, 4) und erwähnt, wenn auch nur kurz, die gegebenen diegetischen und strukturellen Gemeinsamkeiten zwischen Borges und Schuiten/Peeters (ebd., 6f.). Über Riberis Beitrag geht der vorliegende Artikel hinaus, indem er sich auf die von Riberi völlig ausgesparte Rolle der Quantenphysik konzentriert und primär das Werk Schuitens und Peeters' untersucht. Im Unterschied zu dem Beitrag von Frédéric Kaplan soll keine bloß assoziative Lesart der *Cités obscures* im Lichte der Quantenphysik erfolgen; Ausgangspunkt sind vielmehr die impliziten und expliziten Bezüge auf selbige.

5] »Das Ziel des vorliegenden Führers besteht […] darin, die zahlreichen Ungenauigkeiten und Falschmeldungen, die man hier und dort über die Geheimnisvollen Städte hat lesen können, richtigzustellen […]. Wir sind uns bewusst, dass dieser Führer wie jede Pionierarbeit seine Mängel hat. […] Um die Welt der Geheimnisvollen Städte umfassend darzustellen, wäre die Zusammenarbeit zahlreicher Wissenschaftler aus den verschiedensten Disziplinen unbedingt notwendig. Wir hoffen, dass andere Autoren durch den vorliegenden Band angeregt werden, die Forschung noch weiter voranzubringen, als es uns bisher gelungen ist!« Übers. d. Verf.

6] »Wir erlauben uns […] gleich hier, einem ebenso hartnäckigen wie bösartigen Gerücht entgegenzutreten: Auch wenn es eine der weitverbreitesten Legenden ist, haben wir die Geheimnisvollen Städte nicht erfunden, und wir sind auch nicht die ersten, die sie je erwähnt haben.« Übers. d. Verf.

7] So weisen die Autoren in ihrem *Guide* darauf hin, dass renommierte historische Persönlichkeiten Kenntnis von dem Städteuniversum gehabt haben müssten, z. B. der Philosoph Emanuel Swedenborg, der Mathematiker Evariste Gallois, Künstler wie Piranesi und Gustave Doré oder Schriftsteller wie Novalis oder Italo Calvino etc. (s. GC, 3f.).

8] Vgl. z. B. den mit einer Begleit-DVD ausgestatteten Comicband *L'affaire Desombres*.

9] Vgl. die offizielle Webseite der Comicserie: http://www.urbicande.be.

10] Vgl. die Aussage von Peeters: »Au fil des années, les prolongements de l'univers des *Cités obscures* se sont multipliés, sur les supports les plus divers. Sans l'avoir cherché, nous nous sommes engagés peu à peu dans une aventure que l'on peut qualifier de *transmédiatique*. Non seulement *Les Cités obscures* transgressent les limites de la bande dessinée, mais elles ne constituent pas un ensemble d'objets qu'il serait possible de posséder. Même le plus acharné des collectionneurs ne pourrait rassembler l'ensemble de ces éléments, dont beaucoup furent éphémères. Mais curieusement la présence de cet univers imaginaire, sa consistance si j'ose dire, semble s'être accrue pour bon nombre de lecteurs à mesure que nous nous éloignions de la bande dessinée proprement dite. Comme si un certain *coefficient de réel* (distinct de ›l'effet de réel‹ théorisé par Barthes) était lié à ce recours à des techniques et des supports très variés. En passant d'un média à un autre, *Les Cités obscures* sous-entendaient peut-être qu'il existait un univers de référence, indépendant de ces diverses traductions.« (Peeters 2009, 61) [»Im Laufe der Jahre hat sich das geheimnisvolle Städteuniversum kontinuierlich verästelt. Ohne dass wir es je beabsichtigt hätten, hatten wir uns in ein Abenteuer gestürzt, das man als *transmedial* beschreiben könnte. Weder beschränken sich die *Cités obscures* auf das Medium des Comics, noch konstituieren sie ein greifbares geschlossenes Ganzes. Selbst der eifrigste Sammler könnte nicht alle Elemente, die häufig nur ephemeren Charakters gewesen sind, zu einer Einheit zusammentragen. Doch merkwürdigerweise ist die Existenz dieses imaginären Universums oder seine Konsistenz, wenn man so will, für zahlreiche Leser

in dem Maße immer glaubhafter geworden, in dem wir uns vom Medium des Comics im engeren Sinne entfernt haben. Es ist fast so, wie wenn eine Art realistischer Koeffizient, (der mit Barthes' ›effet de réel‹ nicht identisch ist) mit unserem Rückgriff auf die unterschiedlichsten Techniken und Medien verbunden gewesen wäre. Indem wir von einem Medium auf ein anderes übergegangen sind, entstand der Eindruck, dass die *Cités obscures* auf ein reales Universum referieren, das unabhängig von den unterschiedlichen künstlerischen Umsetzungen existiert.« Übers. d. Verf.]

11] Vgl. vor allem das Teilkapitel »Les moyens d'accès« im Metaband *Le Guide des cités* (GC, 56–68), genauso wie z. B. den Band *L'enfant penchée*. Vgl. weiter Aubin sowie Heinzelmann.

12] »Dies führt zu einer Destabilisierung unserer generellen Bezugspunkte und Sicherheiten, zur Infiltration des Zweifels: Der Zweifel bezieht sich nicht allein auf die fragwürdige Existenz der *Cités*, sondern wirkt ebenso zurück auf das, was wir über die reale Welt zu wissen glauben.« Übers. d. Verf.

13] Vgl. auch das Urteil von Stefanie Diekmann: »There is a strong undercurrent of cultural pessimism in the stories about the Fantastic Continent […] and it is in accordance with this pessimism that ambition turns into hubris and that hubris is punished by failure and humiliation in the face of the Cities' unpredictability.« (Diekmann, 94f.); vgl. weiter die von Franck Thibault stammende Interpretation von *La Tour*, sowie die Ausführungen von Libbie McQuillan.

14] »Sie sind unverbesserlich, Constant, immer suchen Sie nach Erklärungen. Mein Leben und mein Beruf haben mir dagegen gezeigt, dass es selten Erklärungen gibt…« Übers. d. Verf.

15] So sind etwa, folgt man dem *Guide des cités*, »[l]e culte du secret, le goût des groupuscules et des rites d'initiation« (GC, 38) – d. h. Geheimniskrämerei, Grüppchenbildung und Initiationsriten – sehr weit verbreitet und die Philosophie des ›obskuren Planten‹ verkündet unablässig, »[que] l'essentiel reste un Mystère« (ebd., 39), d. h. dass das Wesentliche immer Geheimnis bleiben werde.

16] »Es ist wenig verwunderlich, dass in einer Welt, in der Rätsel und Mysterien einhellig verehrt werden und das Stellen einer Frage höher angesehen wird als ihre Beantwortung, […] die Bezeichnung *exakte* Wissenschaft […] keinerlei Sinn […] [macht]: Jedes Ergebnis ist nur ein *ungefähres*.« Übers. d. Verf.

17] Vgl. zum Status der Wissenschaft auf dem ›obskuren Planeten‹: »[S]cience in the Obscure Cities is *not* ›an exact science‹. It is constantly faced with inexplicable and uncontrollable phenomena, which disturb plans or the newly built cities.« (Ramalhete Gomes, 94)

18] Das Verfahren, durch (nur geringfügige Abweichungen aufweisende) Homonyme und Homographe auf unsere reale Welt Bezug zu nehmen, ist charakteristisch für die künstlerische Arbeit von Schuiten/Peeters. Weitere Beispiele finden sich insbesondere in geografischer Hinsicht: Paris vs. Pâhry, Bruxelles vs. Brüsel.

19] Vgl. die Abbildung 4, das den Quarx *Spatio-striata* darstellt. Dieser Quarx spielt auf jenen Stützpfeiler der klassischen Physik an, dessen Gültigkeit für den Mikrokosmos durch Max Plancks Quantenhypothese im Jahre 1900 in Frage gestellt wurde. Es handelt sich um die klassische Annahme von der Stetigkeit oder Kontinuität der Naturvorgänge, die in dem oft zitierten Satz *Natura non facit saltus* (die Natur macht keine Sprünge) ihren Ausdruck gefunden hat. Dass ein ›Springen‹ bzw. eine diskontinuierliche Folge von Zuständen jedoch alles andere als unmöglich ist, leitete sich aus den Arbeiten Max Plancks zur Hohlraumstrahlung ab.

20] »Was sind die Quarxs eigentlich? Es handelt sich weder um eine Art noch um eine Gattung unter vielen, sondern um eine Vielzahl von völlig unterschiedlichen lebenden Wesen, deren Gemeinsamkeit darin besteht, sich den gängigen Beobachtungsverfahren zu entziehen. […] Es ist allein dem Arbeitseifer von Professor Benayoun zu verdanken, dass dieser die Existenz ›dieser seltsamen‹, den grundlegendsten naturwissenschaftlichen Gesetzen trotzenden Wesen zunächst logisch abgeleitet und sodann bewiesen hat.« Übers. d. Verf.

21] Verwiesen sei auf den mit den *Quarxs* gleichnamigen Episodenfilm, der eine Koproduktion der Autoren mit Maurice Benayoun ist. Der Film hat

die Forschungsergebnisse des Professors Benayoun zu einzelnen *Quarx*-Exemplaren zum Gegenstand. Vgl. LES QUARXS. Die französische und eine englische Version sind im Internet verfügbar unter: http://www.youtube.com/watch?v=bFKtXNNwPDM (letzter Zugriff am 19.07.2014), http://www.youtube.com/watch?v=c8vpv6ijaGQ (letzter Zugriff am 19.07.2014).

22] »Gewisse Vorkommnisse jüngeren Datums deuten darauf hin, dass diese Tierchen inzwischen auch auf der Erde ihr Unwesen treiben. Es wurde sogar behauptet, dass wir selbst es gewesen seien, die durch unsere Rückkehr vom Geheimnisvollen Kontinent der hiesigen Quarxinvasion unfreiwillig den Weg bereitet haben.« Übers. d. Verf.

23] So berichtet der Erzähler von mehreren Tlön-Objekten, die geheimnisvollerweise in Lateinamerika gefunden werden.

24] Das Verhältnis zwischen unserer realen Welt und dem Städteuniversum wird in wenigen Comicbänden auch auf der Ebene der Darstellung gestaltet. So etwa in dem Band *L'enfant penchée* durch den Kontrast zwischen Fotografie (eingesetzt für Darstellungen unserer realen Welt) und Zeichnung (eingesetzt für Darstellungen des Städteuniversums).

25] »Eine kombinierte Verwendung dieser Bilder ist problematisch: Einige, wie die vom Turm, sind definitiv veraltet, andere wiederum, die auf den ersten Blick verlässlicher scheinen, weisen bei genauerer Überprüfung unerklärliche Lücken auf.« Übers. d. Verf.

26] »Als Gesamtwerk beruhen die *Geheimnisvollen Städte* auf einer strengen Konstruktion, die aber gleichzeitig vom Zerfall bedroht ist, es ist ein riesiges Puzzle: Jedes Teil fügt diesem Universum eine neue Dimension hinzu *und* verhindert zugleich, dass es sich zu einem Ganzen vereint. Viele der Leser möchten, dass das Puzzle der *Geheimnisvollen Städte* sich vervollständigt und ein zusammenhängendes Bild ergibt. Aber wir haben dabei immer die Vorstellung gehabt, dass dieses Puzzle unendlich ist, dass es sich auf der einen Seite nach und nach vervollständigt, wobei sich aber im selben Moment an anderer Stelle Löcher auftun.« Übers. d. Verf.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autorin

Véronique Sina (Bochum)

Aufsatztitel

Die Korrelation von Comic und Film. Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien

Journal

Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise

Véronique Sina: Die Korrelation von Comic und Film. Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 99–121. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/sina>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen

Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout

Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung

Marie-Luise Meier

Kontakt

Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Die Korrelation von Comic und Film

Ein Einblick in die reziproke Entwicklungsgeschichte zweier Medien

Véronique Sina (Bochum)

In *Understanding Media* (1964) proklamiert der kanadische Philosoph und Medienwissenschaftler Marshall McLuhan, dass der Inhalt eines Mediums immer ein anderes Medium sei (vgl. McLuhan, 8). Die Relevanz (inter-) medialer Relationen betonend verdeutlicht sein Ansatz, dass Medien stets auf sich selbst und andere mediale Formen verweisen und sogar aufeinander angewiesen sind, um sich zu konstituieren – eine These, die ebenfalls von Jay David Bolter und Richard Grusin in ihrer Monografie *Remediation. Understanding New Media* (1999) aufgegriffen wird. Genauer gesagt stellt die von McLuhan beschriebene Inkorporation bzw. Repräsentation eines Mediums durch oder in ein anderes für Bolter/Grusin ein grundlegendes Merkmal der Remedialisierung dar (vgl. Bolter/Grusin, 45). Davon ausgehend, dass Medien sich durch Wechselverhältnisse und Austauschprozesse gegenseitig bestimmen und somit Einzelmedien weder unabhängig voneinander funktionieren noch existieren können (vgl. ebd., 55), weisen die Autoren darauf hin, dass jede Form der *Medialisierung* als Akt der *Remedialisierung* verstanden werden muss (vgl. ebd., 55f.). Mit dem Prozess der Remedialisierung präsentieren Bolter/Grusin ein performatives Intermedialitätskonzept, das nicht nur dazu dient, komplexe Wechselbeziehungen zwischen einzelnen Medien in Augenschein zu nehmen, sondern gleichzeitig den Fokus auf (inter-)mediale Prozesse der Konstituierung legt (vgl. Seier, 70). Dementsprechend definieren Bolter/Grusin ein Medium als »that which remediates« (Bolter/Grusin, 65). Im Rahmen dieser Perspektivierung konstituieren sich Medien in (performativen) Wiederholungsprozessen, d. h. (neue und alte) Medien schließen sich nicht gegenseitig aus, sondern zitieren und überbieten einander, um etwas Neues zu schaffen (vgl. ebd., 55 sowie Seier, 70). Mit dem Konzept der Remedialisierung beschreiben Bolter/Grusin ein »mediales Basisphänomen« (Rajewsky, 50), welches auf die Durchlässigkeit bzw. das Verwischen medialer Grenzen aufmerksam macht. Bei unterschiedlichen medialen Formen – wie dem Film oder dem Comic – handelt es sich also nicht um fixe, in sich geschlossene Entitäten, sondern

vielmehr um dynamische Formen, die sich in einem stetigen Austausch miteinander befinden und deren historische Genese auf vielschichtige Prozesse der Remedialisierung zurückzuführen ist (vgl. Qvortrup, 22).

In diesem Sinne ist die Entwicklungsgeschichte des Comics nicht in einem ›luftleeren Raum‹ zu betrachten. Bereits seine hybride Form, die Kombination bildlicher und sprachlicher Zeichen, kann als ein inter- oder besser gesagt multimediales Zusammenspiel, als ein Überschreiten medialer Grenzen verstanden werden. Das intermediale bzw. transgressive Potenzial des Comics beschränkt sich jedoch nicht nur auf das Zusammenspiel von Bild und Text. Seit seinen Anfängen ist der moderne Comic durch ein konstitutives Wechselverhältnis zu anderen Medien bestimmt. Durch intermediale Prozesse des Zitierens und Imitierens greift der Comic im Laufe seiner Entwicklungsgeschichte – auf inhaltlicher und formal-ästhetischer Ebene – immer wieder auf andere Medien (wie Literatur, Fernsehen oder Internet) zurück, um sich zu konstituieren. Indem der Comic »seine Welten auch anderen Medien zur Verfügung« (Knigge 1996, 316) stellt, übernimmt er wiederum selbst die Funktion einer innovativen Inspirationsquelle für neue und alte Medien. Im Rahmen dieses ›intermedialen Wechselspiels‹ kommt dem Film eine besondere Rolle zu.

Ziel dieses Aufsatzes ist es, dieser Rolle nachzuspüren und das langjährige Zusammenspiel des grafischen Mediums ›Comic‹ und des technischen Mediums ›Film‹ zu veranschaulichen. Der Fokus liegt hierbei insbesondere auf der Vor- und Frühgeschichte dieser wechselseitigen Beeinflussung, die schließlich in den 1970er Jahren in Richard Donners SUPERMAN-Verfilmung (1978) kulminiert. Dabei soll verdeutlicht werden, wie beide Medien sich in Form anhaltender Remedialisierungsprozesse gegenseitig beeinflusst und produktiv aufeinander eingewirkt haben. So bemerkt Georg Seeßlen in einem jüngst erschienenen Aufsatz, dass Comic und Film nicht nur »etwa zur gleichen Zeit und unter sehr ähnlichen Umständen entstanden« (Seeßlen 2012, 150) sind.[1] Ihm zufolge stellen beide zudem eine »Kunst für die Massen‹ und eine Form, die Bilder in Bewegung zu bringen« (ebd.), dar. Dass ausgerechnet der Aspekt der Bewegung hier als verbindendes Element zwischen Comic und Film genannt wird, erscheint zunächst ungewöhnlich. Während Letzterer bekanntermaßen dazu in der Lage ist, mit Hilfe technischer Projektion die Trägheit des menschlichen Auges zu überlisten, um den Anschein von Bewegung zu erzeugen, handelt es sich beim Comic um ein statisches Medium, das Bewegung und Dynamik ausschließlich mit Hilfe grafischer Gestaltungsmöglichkeiten suggeriert. Dennoch spielen »Bewegungsbilder« (ebd., 148) in der reziproken Entwicklungsgeschichte von Comic und Film eine zentrale Rolle.

Gezeichnete Streifen

Ende des 19. Jahrhunderts lässt sich eine allgemein wachsende Faszination für die Darstellung von Bewegungsfolgen beobachten, die sich in wechselseitigen Remedialisierungsprozessen zwischen Comic und Chronofotografie niederschlägt. Deren technische Innovationen erlauben es, komplexe Bewegungsabläufe in einzelne, sukzessiv aufeinander folgende ›Mikro-Augenblicke‹ zu zerlegen und auf Fotoplatten festzuhalten (vgl. Braun, 59). Die nun für das menschliche Auge sichtbar gemachten Phasen bringen nicht nur neue

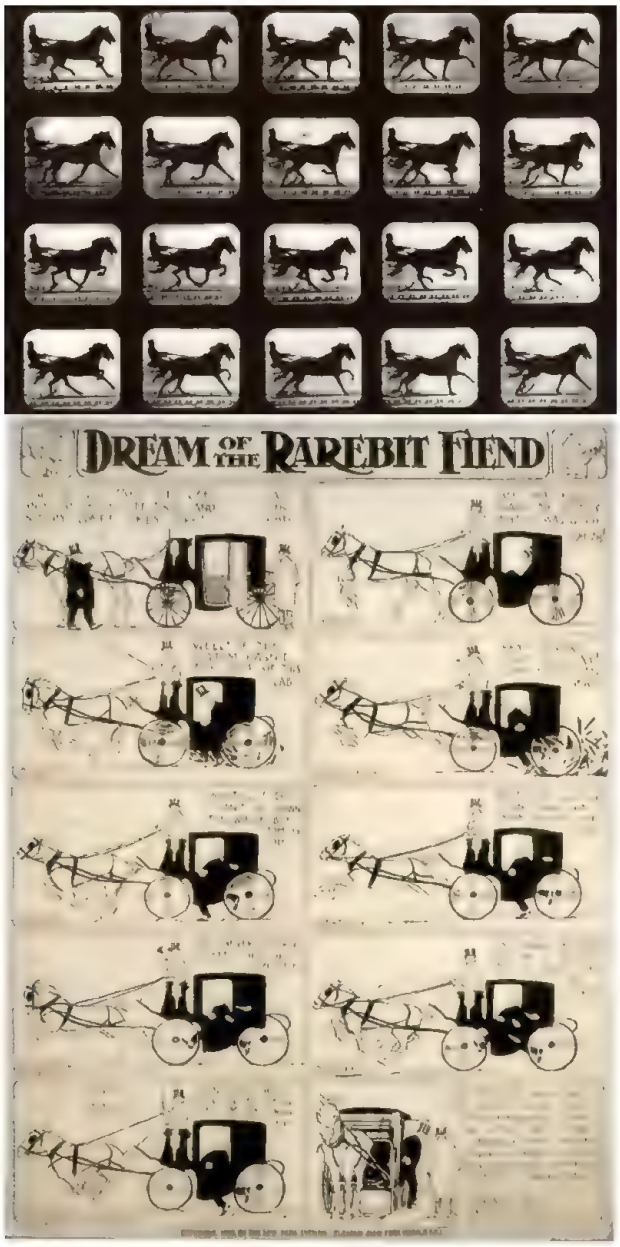


Abb. 1: In dieser Folge der Comicstripserie *Dream of the Rarebit Fiend* ahmt McCay die Chronofotografie von Edward Muybridge nach.

wissenschaftliche Erkenntnisse mit sich, sondern wirken sich auch auf die Arbeiten zeitgenössischer Karikaturist_innen und Comic-Künstler_innen aus. So nimmt etwa Winsor McCay in einem 1905 erschienenen Comicstrip der Serie *Dream of the Rarebit Fiend* (ab 1904) direkt Bezug auf die Bewegungsfotografien von Edward Muybridge (Abb. 1). In der Darstellung einer galoppierenden Pferdekutsche

> folgt McCay Muybridge formal bis ins Detail […]: identische Größe der Einzelbilder, identische Platzierung des Motivs innerhalb der Kadrage, einheitliche Bewegungsrichtung und streng parallele ›Kamera-Position‹. (Braun, 65).

Gerade durch die exakte Übernahme der Darstellungskonventionen der Chronofotografie durch den Comic wird an diesem Beispiel jedoch auch deutlich, dass Karikaturen und Bildgeschichten schon vor dieser technischen Innovation Bewegungsprozesse u. a. mit Hilfe sukzessiver Bildfolgen dargestellt haben (vgl. Grünewald 2012, 28 sowie Kunzle, 348–351). Dementsprechend kann die Chronofotografie als Weiterführung eines (medialen) Trends verstanden werden, der bereits zuvor in den grafischen Künsten initiiert wurde. Oder wie der amerikanische Comicforscher David Kunzle formuliert:

> In the 1870s the photographer Muybridge and the physiologist of movement E. J. Marey set out to transcribe and determine with scientific exactitude all the transitional phases of commonplace movements in humans and animals. Knowledge of their work, percolating through the 1880s, accelerated a process caricature had already begun, and it then filtered back through the application of photographically rendered movement in optical toys such as the zoopraxiscope. (Kunzle, 351)

Bei den von Kunzle erwähnten ›optischen Spielzeugen‹ handelt es sich um (vor-)kinematografische Apparaturen, die Bilder bzw. sequentielle Bildfolgen dank eines speziellen Rotationsverfahrens in Bewegung versetzen (vgl. Braun, 227).

Die Blütezeit ›optischer Spielzeuge‹ lässt sich zwischen 1830 und 1900 datieren. Während dieser Zeitspanne werden verschiedenste Experimente durchgeführt, deren primäres Ziel darin besteht, die Funktionsweise des menschlichen Auges aufzuzeigen (vgl. Dulac/Gaudreault, 228). Die zahlreichen Apparaturen, die sich hieraus entwickeln, lösen sich allerdings schon bald aus ihrem wissenschaftlichen Umfeld und werden zum Zwecke der Unterhaltung einem faszinierten Publikum vorgeführt. Mit ihren bewegten Bildern bieten z. B. das Phenakistikop oder das Zoetrop ihren Zuschauer_innen eine neuartige Form der visuellen Attraktion, die nicht nur auf dem Prinzip der Rotation basiert (vgl. ebd.), sondern auch auf dem comictypischen Darstellungsverfahren der gezeichneten bzw. gemalten (engen) Bildfolge.[2] Dabei bedient sich das Phenakistikop einer Abfolge von Figuren, deren leicht variierende Posen auf einer Drehscheibe angeordnet sind. Das Zoetrop erzielt seine Illusion mit Hilfe einer karussellartigen Trommel und eines Papierstreifens, auf dem sequentielle Bewegungsphasen abgebildet sind (vgl. Braun, 227).

Noch deutlicher wird die Nähe zwischen dem Darstellungsprinzip eines Comicstrips – sprich einer chronologischen Folge von gezeichneten Einzelpanels, die in einem Streifen angeordnet sind (vgl. Grünewald 2000, 3), und den diversen visuellen Apparaturen des 19. Jahrhunderts in Anbetracht von Emile Reynauds Praxinoskop. Dank der Verwendung eines Spiegelprismas, das sich im Zentrum der Trommel befindet, sowie weiterer Spiegel und einer externen Lichtquelle ist das Praxinoskop in der Lage, seine Bilder »aus dem Inneren der Trommel nach außen zu projizieren« (Braun, 227). Überdies ist das Gerät nicht länger auf die Verwendung von Bildschlitzen und den damit einhergehenden »ständig wechselnden Hell-Dunkel-Phasen« (ebd.), auch Stroboskopeffekt genannt, angewiesen. Diese verbesserten Projektionsbedingungen und Lichtverhältnisse erlauben wiederum den Einsatz detaillierter Bilder und Zeichnungen:

> The praxinoscope introduced a new approach to the figures by emphasizing the precision of the drawing and by exploiting the subtlety of the colors. This new way of conceiving the figures was strengthened by a constant tendency on Reynaud's part to isolate the figures and to make them conspicuous. (vgl. Dulac/Gaudreault, 237)

Die Isolierung der Figuren erreicht Reynaud, indem er die einzelnen aufeinanderfolgenden Bilder mit Hilfe von Leerstellen (breite schwarze Linien) voneinander separiert (Abb. 2). Die Szenen des Praxinoskop-Streifens werden so nicht nur zu sequentiellen, sondern auch zu gerahmten Bildern (vgl. ebd.), deren räumliche Trennung mit Hilfe technischer Projektion wieder aufgehoben wird.[3]

Abb. 2: Ein Praxinoskop (auch Tätigkeitsseher genannt) mit Bildstreifen.

Als visuelle Attraktion ihrer Zeit finden ›optische Spielzeuge‹ und (vor-)kinematografische Apparaturen vornehmlich im populären Unterhaltungstheater des späten 19. bzw. frühen 20. Jahrhunderts – dem so genannten Vaudeville – großen Anklang.

> Vaudeville emerged from the ›concert rooms‹ or ›music halls‹ of the 1850s and 1860s, taverns where patrons were kept in a spending mood by the presentation of acts drawn from circuses, minstrel shows, and concert stages. (Allen, 23f.)

Das Vaudeville-Theater bietet seinen Zuschauer_innen ein bunt gemischtes Programm, das neben der Vorführung neuester Projektionsapparate[4] auch Varieté-Nummern beliebter Comiczeichner_innen und Karikaturist_innen beinhaltet. Zu diesen gehören die so genannten *chalk talks* oder *lightning acts*, bei denen Künstler_innen ihre Bilder – entweder mit Kreide auf einer schwarzen Tafel oder aber mit Stift auf Papier – in besonders schneller Art und Weise skizzieren.[5] Als Teil des Vaudeville-Bühnenprogramms erhalten Comic-Künstler_innen wie Winsor McCay oder Richard F. Outcault nicht nur die Möglichkeit, ihre zeichnerischen Fähigkeiten live vor einem zahlenden Publikum unter Beweis zu stellen (und somit ihre Einkünfte deutlich aufzubessern), sondern die enorm beliebten Theaterbühnen bieten ihnen ebenfalls die Chance, gezielt Werbung für ihre aktuellen Comicstripserien und -figuren zu betreiben (vgl. Braun, 149). Neben dem Trägermedium ›Tageszeitung‹ spielt also ebenfalls das Vaudeville zur Jahrhundertwende eine nicht zu unterschätzende Rolle für die Etablierung des Comics.[6] Gleichzeitig bietet die Vaudeville-Bühne eine Plattform für erste intermediale Korrelationen zwischen Comic und Film.

Comics und (Animations)film

Im Jahr 1900 bringt der englischstämmige Schnellzeichner James Stuart Blackton die beliebten *lightning acts* vom Zeichenbrett auf die Leinwand: In einem zweiminütigen Kurzfilm mit dem vielsagenden Titel THE ENCHANTED DRAWING präsentiert er seinem Publikum eine Kombination aus Bühnenshow, Comic, Film und Animationstechnik. Dabei zeichnet er

> vor laufender Kamera ein männliches Gesicht, eine Flasche und ein Glas auf eine Tafel, um dann im nächsten Moment durch einen Jump-Cut selbiges von der Zeichnung in die Realität zu überführen […]: Er greift nach der gezeichneten Flasche und schon hält er sie real in den Händen, während sie auf der Zeichnung verschwunden ist. Vergleichbares vollzieht sich mit der Zigarre des Mannes und seinem Zylinderhut: raus aus der Zeichnung, rein in die Realität und wieder zurück. Der Mann auf dem Papier kommentiert das mit wechselnden, mal zustimmenden, mal ablehnenden Gesichtsausdrücken. (Braun, 229f.)

Einige Jahre später wendet sich auch Winsor McCay der aufblühenden Gattung des Animationsfilms zu. Im Frühjahr 1911 präsentiert er seinen ersten *moving comic* – eine Adaption der erfolgreichen Comicstripserie *Little Nemo in Slumberland* (ab 1905).[7] Genau wie zuvor Blackton setzt sich McCay in seinem Erstlingswerk als Zeichner in Szene und kombiniert so Realfilm mit animierten Comicsequenzen:

> Zu Beginn [des Films] sehen wir Winsor McCay mit Freunden und Kollegen in einer Art Salon schwadronierend zusammensitzen […]. Zwischendurch beweist McCay sein künstlerisches Talent, indem er mit lockerer Hand seine berühmtesten Comic-Figuren, Little Nemo, Flip, Impie und Doktor Pill, auf ein Zeichenbrett im Bildhintergrund skizziert […]. Die Kamera schaut ihm dabei über die Schulter. Aus einer

> Laune heraus entsteht dann die Wette, dass es ihm gelingen wird, innerhalb der nächsten vier Wochen 4.000 Zeichnungen anzufertigen, um damit seine Figuren in Bewegung zu versetzen. Die Freunde halten das für unmöglich. Die Wette gilt! (Braun, 232)

Die Wette gilt nicht nur, sie wird sogar von McCay gewonnen, denn das Werk ist schließlich »nach vier unermüdlichen Wochen Arbeit vollbracht« (ebd., 233). Vor versammelter Zuschauerschaft führt McCay seinen Animationsfilm vor, dessen erste Einstellung bezeichnenderweise eine Kombination aus Bild und Text mit dem Schriftzug »Watch me move!« präsentiert.

Aber nicht nur die Zusammenführung bildlicher und sprachlicher Elemente übernimmt McCay aus seinen Comics. Indem er die ihm zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten ausschöpft, unternimmt er zudem den Versuch, die Ästhetik seiner Comics in das Medium Film zu remedialisieren. Die innovative Seiten- und Panelgestaltung einer *Little-Nemo*-Folge aus dem Jahr 1908 imitierend (Abb. 3), streckt und staucht McCay die Figuren seines Animationsfilms, »bis sie wie Gummitiere an die Grenzen ihres Bildraumes stoßen« (ebd., 237). Auch bei McCays folgender Produktion HOW A MOSQUITO OPERATES (1912) handelt es sich um die Adaption eines Comicstrips, und zwar um die animierte Version einer am 5. Juni 1905 erschienenen Folge der Serie *Dream of the Rarebit Fiend* (Abb. 4). Im Gegensatz zur *Little-Nemo*-Adaption realisiert »McCay hier zum ersten Mal einen Zeichentrickfilm mit durchgehender Handlung und schlüssiger Dramaturgie« (ebd., 239). Darüber hinaus verleiht er seiner tierischen Hauptfigur menschliche Charakterzüge und damit eine echte Persönlichkeit – eine Eigenheit, von der

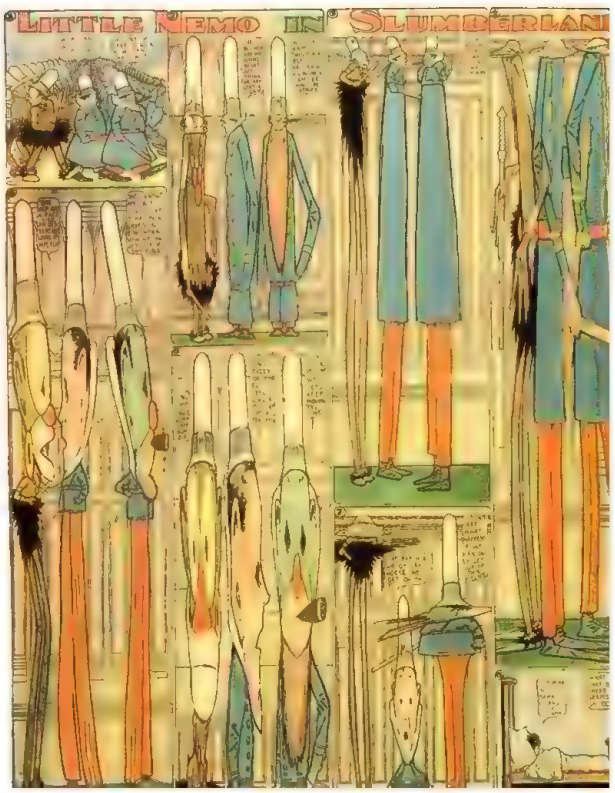


Abb. 3: In seinem ersten Animationsfilm imitiert Winsor McCay die innovative Seiten- und Panelgestaltung seines *Little Nemo in Slumberland*-Comicstrips.

sich Walt Disney in der Umsetzung seiner berühmten Zeichentrick- und Comicfiguren einige Jahre später inspirieren lassen wird (vgl. ebd., 242). Mit GERTIE THE DINOSAUR (1914) präsentiert McCay schließlich seine dritte und wahrscheinlich erfolgreichste Produktion. Genau wie seine vorherigen Werke wird GERTIE zunächst im Rahmen seines Vaudeville-Bühnenprogramms aufgeführt. Im Gegensatz zur *Little-Nemo*-Adaption und HOW A MOSQUITO OPERATES nutzt McCay die Live-Auftritte jedoch, um seinem begeisterten Publikum eine Art ›Dialog-Performance‹ darzubieten:

> McCay stand persönlich im Frack und mit einer Dressur-Peitsche bewaffnet in der Rolle des Dompteurs vor der Leinwand und gab Gertie Anweisungen […]. Nicht nur, dass eine Cartoon-Figur via Zeichentrickfilm lebendig wurde, jetzt wurde sie auch noch so real, dass

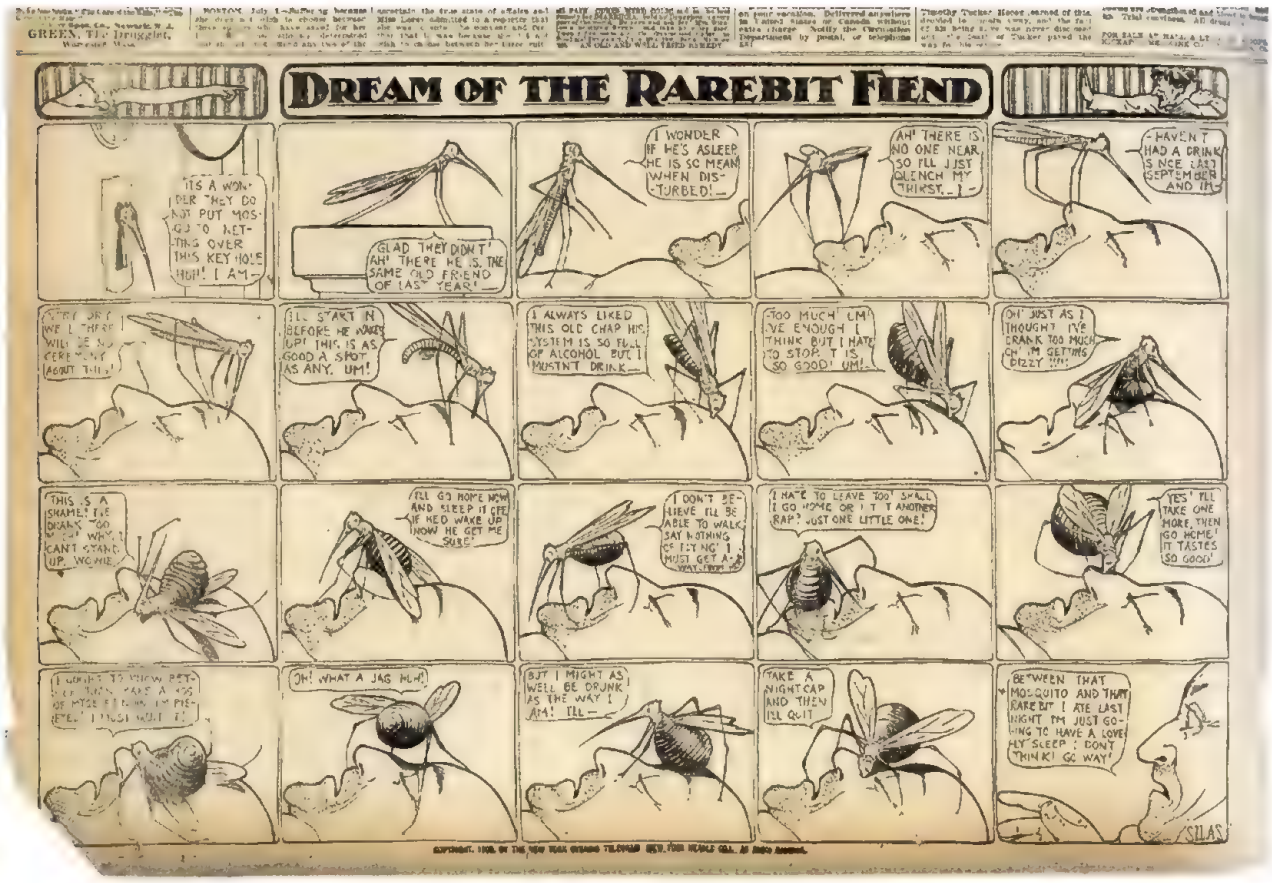


Abb. 4: Diese Folge von *Dream of the Rarebit Friend* dient McCay als Vorlage für seinen Animationsfilm HOW A MOSQUITO OPERATES (1912).

> man vermeintlich live mit ihr sprechen konnte und sie interagierte. (Braun, 245)

Um den Film ebenfalls außerhalb seines Bühnenprogramms vermarkten zu können, konzipiert McCay einige Zeit später eine zusätzliche Realfilm-Rahmenhandlung, die seine Live-Darbietung ersetzen und darüber hinaus die Animationsfilmsequenzen ›glaubhaft‹ ein- und ausleiten soll (vgl. ebd., 232 sowie 251).

Dank der wachsenden Popularität der Zeitungsstrips ebbt die Korrelation zwischen Comic und Animationsfilm nicht ab. Immer mehr Filmemacher_innen greifen für ihre Produktionen auf die Inhalte der beliebten Comics zurück. So präsentiert Émile Cohl im Jahr 1917 eine filmische Adaption der französischen Serie *Les Pieds Nickelés* (ab 1908; vgl. Knigge 1996, 317). Mit dem Ziel, »die Verbindung zwischen Comic und Film […] in organisierte Bahnen« (ebd.) zu lenken, gründet der amerikanische Zeitungsverleger William Randolph Hearst im Jahr 1916 sogar ein eigenes Trickfilmstudio, »in dem seine Zeitungsserien *Krazy Kat*, *Bringing Up Father*, *Silk Hat Harry* und *Little Jimmy* animiert« (ebd.) werden. Im selben Jahr erscheinen ebenfalls Zeichentrickadaptionen der Comicstripserien *Happy Hooligan* (ab 1900)[8] und *Mutt and Jeff* (ab 1907). Und auch hier lassen sich erste Versuche beobachten, die Ästhetik der Vorlage auf das Medium ›Film‹ zu übertragen:

> Da dem Film die Sprache fehlte, war er damals noch enger mit den Comics verwandt als heute, und die Filmversion eines Comic Strips

> wie Mutt and Jeff verwendete folglich keine Zwischentitel, sondern arbeitete die Sprechblasen in den Film ein. Sobald der Zuschauer den Text gelesen hatte, wirbelten die Ballons davon oder explodierten. (Fuchs/Reitberger, 159)

Selbst wenn der Zeichentrickfilm zu Beginn des 20. Jahrhunderts »den eigenwilligen Umgang mit Zeichen« (Seeßlen 2012, 152) von den Comics übernimmt und damit nicht nur als besonders populäre, sondern auch als besonders frühe Form der Korrelation der beiden Medien angesehen werden kann, ist die vermeintlich früheste kinematografische Produktion, die sich dezidiert von einem Comic inspirieren lässt, kein Animationsfilm, sondern einer der ersten Realfilme der Gebrüder Lumière (vgl. Frémion, 164), L'ARROSEUR ARROSÉ (1895). Mit der humoristischen Inszenierung eines ›begossenen Gärtners‹ greift dieser Kurzfilm ein Thema auf, das bereits zuvor in verschiedenen Bildgeschichten, wie Hermann Vogels *L'Arroseur* (1887) oder George Colombs (alias Christophe) *Histoire sans paroles – Un Arroseur public* (1889; Abb. 5), dargestellt wurde (vgl. Smolderen, 199). Dank seiner humoristischen Note handelt es sich bei L'ARROSEUR ARROSÉ nicht nur um einen der ersten projizierten Filme, sondern ebenso um den wahrscheinlich ersten fiktionalen Film überhaupt – genauer gesagt um die vermeintlich erste Komödie der Filmgeschichte (vgl. Gunning, 88). Der amerikanische Filmhistoriker Tom Gunning bemerkt dazu, dass zwischen 1896 und 1905 zahlreiche Komödien eine dem Lumière-Film ähnliche Struktur aufweisen: »short films, consisting of a single shot, chronicling a gag or bit of mischief, and frequently featuring a youthful rascal« (ebd., 89). Für viele dieser von Gunning beschriebenen *mischief gag films* stehen humoristische Comicstrips Pate (vgl. ebd., 91f. sowie 101), wie Richard F. Outcaults *Buster Brown* (ab 1902) oder Rudolph Dirks' *The Katzenjammer Kids* (ab 1897).

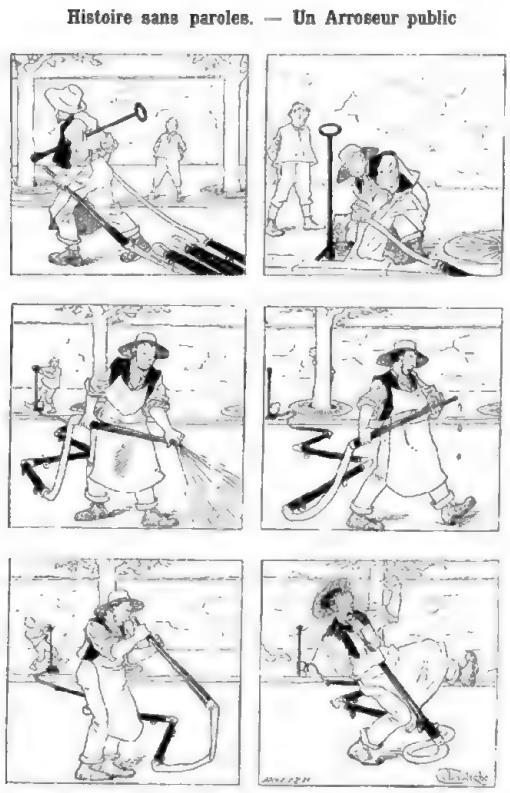


Abb. 5: Für ihren Film L'ARROSEUR ARROSÉ (F 1895) lassen sich die Gebrüder Lumière u. a. von dieser Bildgeschichte (1889) inspirieren.

Die Comicstrips der Jahrhundertwende dienen jedoch nicht nur als Inspirationsquelle für diverse filmische Lausbubengeschichten. Mit ihrem typisierten Figurenrepertoire und meist ›surrealen Humor‹ lassen sich in den *funny strips* außerdem zahlreiche Elemente der Slapstick-Komödie wiederfinden (vgl. Seeßlen 2012, 151). Darüber hinaus liefern Comicserien wie *Happy Hooligan* oder *Mutt and Jeff* zu Beginn des 20. Jahrhunderts die Vorlage für die durch

Charlie Chaplin berühmt gewordene Figur des Tramps (vgl. Glasser, 200f.). Aufgrund seiner enormen Popularität findet Chaplin bzw. die von ihm verkörperte Tramp-Figur allerdings schon bald wieder den Weg zurück vom Film in die Comics:

> L'arrivée de Charlie Chaplin sur les écrans fait l'effet d'un coup de tonnerre dans le monde des *cartoonists*. Les Happy Hooligan, les Everett True, les Mutt et autres Jeff ont désormais un rival tout aussi populaire qui ne vient pas de leurs rangs. La première parade est de tenter de l'annexer. En 1915, A. C. Carrothers crée sa série des *Charlie Chaplin Comic Capers*, que Segar poursuivra, tandis qu'Ed Carey introduit Chaplin dans son *Pa's Family and Their Friends* tout comme Gus Mager (dans *Haw-shaw the Detective*), A. D. Gondo (dans *The Outbursts of Everett True*) ou Gene Ahern (dans *Balmy Benny*) en usent comme occasionnelle *quest star*.[9] (ebd., 201)

Vom Comic zum Film und wieder zurück

Das Beispiel Chaplin verdeutlicht, dass sich nicht nur zahlreiche Filmproduktionen immer wieder von Comicgeschichten und -figuren inspirieren lassen. Umgekehrt lässt sich ebenso eine Remedialisierung des Films durch den Comic beobachten. So haben neben Chaplin ebenfalls

> Heldengestalten wie Douglas Fairbanks, Errol Flynn, Humphrey Bogart, Alan Ladd, Gary Cooper […] geradezu kultische Verehrung auf sich gezogen. Ihre Filme haben die Zeichner und Autoren von Comic-Serien inspiriert, die wiederum, nachdem sie mit neuen Variationen und Abenteuerphantasien bereichert waren, zu Vorlagen oder doch Ideenquellen für neue Filme wurden. (Moscati, 9)

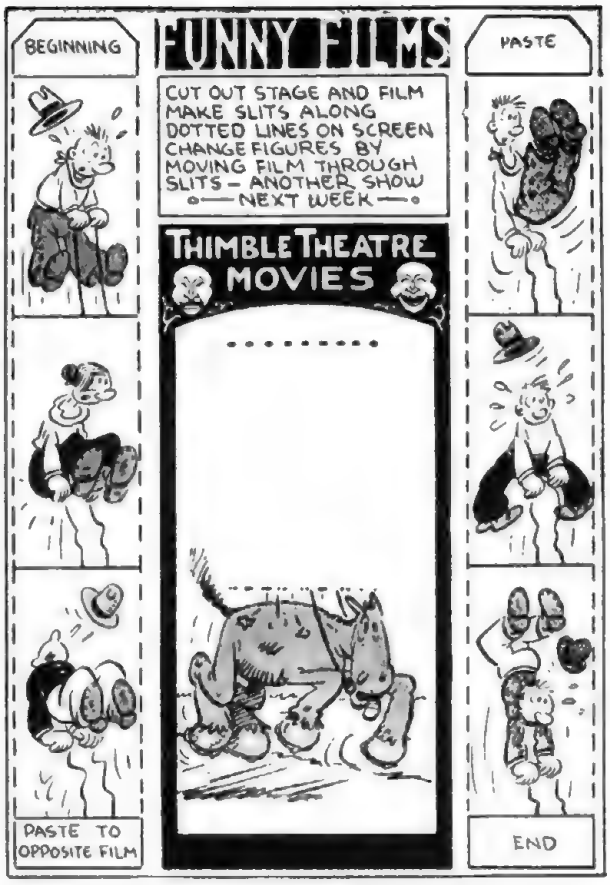

BEGINNING
FUNNY FILMS
PASTE
CUT OUT STAGE AND FILM MAKE SLITS ALONG DOTTED LINES ON SCREEN CHANGE FIGURES BY MOVING FILM THROUGH SLITS – ANOTHER SHOW NEXT WEEK
THIMBLE THEATRE MOVIES
PASTE TO OPPOSITE FILM
END

Abb. 6: Die von Elzie Crisler Segar kreierten *Funny Films* der Comicstripserie *Thimble Theatre* gleichen einer Wiederaufführung des Kinos bzw. Films durch den Comic.

In Bezug auf den hier beschriebenen intermedialen Austausch spricht Massimo Moscati sogar von einem ›ewigen Kreislauf‹: »der Comic, der das Kino kopiert – der Film, der sich vom Comic inspirieren läßt« (ebd., 12). Zu diesem ›Kreislauf‹ zählen auch die von Elzie Crisler Segar für die Comicstripserie *Thimble Theatre* gezeichneten *Funny Films* (ab 1919; Abb. 6). Bei diesen handelt es sich um Spezialzeichnungen, genauer gesagt um gezeichnete Tafeln und Comicstreifen, die sich mit Hilfe einiger einfacher Handgriffe in ein ›Kino aus Papier‹ verwandeln lassen (vgl. Caneppele/Krenn, 12). Im Rahmen dieser Verwandlung werden die von Segar kreierten Comicstrei-

fen von den Rezipient_innen ausgeschnitten und an zwei markierten Stellen durch die Tafel gezogen, so dass ein bewegter Filmstreifen – ein *moving film* entsteht. Dass es sich bei Segars *Funny Films* tatsächlich um gezeichnete Filme handeln soll, verdeutlicht der Künstler, indem er jeden Streifen nicht nur als solchen bezeichnet, sondern ihn auch mit einem entsprechenden Titel versieht. Darüber hinaus präsentiert Segar wie »in alten Kinotheatern üblich, […] den Namen des Kinos, mit griechischen Theatermasken garniert, über der Leinwand«, und »wie manche Vorbilder dort endeten die Streifen mit ›Another Show next week‹« (ebd.).

Eine andere Form der Imitation des Kinos bzw. des Films durch das Medium ›Comic‹ stellt die im Jahr 1939 erschienene Heftserie *Movie Comics* dar. Mit Hilfe von *film stills*, die mit Sprechblasen versehen werden, präsentiert das Heft Adaptionen erfolgreicher Kinoproduktionen, wie John Fords STAGECOACH (1939; vgl. Knigge 1996, 320).[10] Der von *Movie Comics* initiierte transmediale Trend, populäre Filme als Comicgeschichten zu remedialisieren, ist bis heute ungebrochen. Während in den 1970er Jahren verschiedene Comicversionen bekannter Kinofilme im Marvel Verlag erscheinen (vgl. ebd., 321), sind es heutzutage vor allem die Verlagshäuser Dark Horse und IDW, die zahlreiche Franchise-Filmreihen und Fernsehserien als Comicserien weiterführen, darunter etwa STAR WARS, ALIEN, PREDATOR,[11] CSI (ab 2000), 24 (2001–2010) oder BUFFY THE VAMPIRE SLAYER (1997–2003). Darüber hinaus finden längst nicht mehr nur Themen und Inhalte erfolgreicher Film- und Fernsehproduktionen den Weg in die Comics. Wie Andrea Fornasiero verdeutlicht, sind auch immer mehr Film- und Fernsehschaffende an der Produktion von Comics beteiligt. So wird z. B. der amerikanische Regisseur Kevin Smith, der seine Comicaffinität bereits zuvor in MALLRATS (1995)[12] oder CHASING AMY (1997)[13] unter Beweis gestellt hat, im Jahr 1998 vom Verlagshaus Marvel als Autor für die Serie *Daredevil* (ab 1964) engagiert.[14] Im Rahmen der vom Virgin Comics Verlag publizierten Reihe *Director's Cut* (ab 2006) erhalten Regisseure wie Guy Ritchie, John Woo oder Shekar Khapur sogar die Möglichkeit, ihre eigenen Comicserien zu verwirklichen. Bei der Adaption der MATRIX-Filmreihe[15] sind die Wachowski-Geschwister nicht nur als Berater_innen und Autor_innen, sondern auch als Herausgeber_innen tätig (vgl. Fornasiero, 566).

Umgekehrt wechseln aber immer wieder Künstler_innen aus den verschiedensten Comicgenres in die Filmbranche, um dort beispielsweise als Storyboard-Zeichner_innen, Autor_innen oder Designer_innen an diversen Produktionen mitzuwirken.[16] So war der kürzlich verstorbene Comic-Künstler Jean Giraud (alias Moebius) u. a. an den Filmen ALIEN (1979), BLADE RUNNER (1982) oder THE FIFTH ELEMENT (1997) beteiligt. Der Amerikaner Frank Miller lieferte wiederum das Drehbuch für ROBOCOP 2 (1990) und ROBOCOP 3 (1993). Auch Neil Gaiman ist bei Filmproduktionen als Autor tätig: Von ihm stammen u. a. die Drehbücher für MIRRORMASK (2005) und BEOWULF (2007; vgl. Fornasiero, 569). Mit SIN CITY (2005), SIN CITY: A DAME TO KILL FOR (2014) und IMMORTEL (AD VITAM) (2004) sind zudem beispielhaft internationale Produktionen zu nennen, bei denen die Comic-Künstler_innen selbst die Aufgabe der Regieführung für die filmische Remedialisierung ihrer grafischen Vorlagen übernommen haben.

Comic Books und *Serials*

Auch wenn sich Comic und Film im Lauf ihrer Entwicklungsgeschichte immer wieder austauschen, kopieren, imitieren und zitieren, um sich zu konstituieren, ist nicht zu vergessen, dass beide Medien in einem ständigen Konkurrenzkampf zueinander stehen. Mit dem von Jay David Bolter und Richard Grusin beschriebenen Konzept der Remedialisierung ist also stets »ein Prozess des ›Refashioning‹, d. h. der Remodellierung anderer Medien oder des eigenen Mediums« (Seier, 71) verbunden. Der Prozess der Remedialisierung ist demnach »nicht nur als Nachahmung, sondern zugleich als Akt der Überbietung zu verstehen« (ebd., 75). Denn das »eine Medium will eben das bieten, was das andere nicht kann« (Seeßlen 2012, 152).

So liefert der Film seinen Zuschauer_innen seit Ende der 1920er Jahre nicht nur die bewegte Bildfolge, sondern ebenfalls den Ton. Mit der Einführung der Tonspur können nun »Abenteuerstoffe [...] glaubhafter und atmosphärisch dichter« (Knigge 1996, 318) umgesetzt werden. Infolgedessen erlebt vor allem das Gangster- und Science-Fiction-Genre im Hollywood der 1930er Jahre einen regelrechten Boom (vgl. ebd. sowie Moscati, 22). Mit der stetig wachsenden Anzahl von Produktionen entwickelt sich Hollywood zudem zu einer wahren Industrie, die den Comic mehr und mehr zur Seite drängt. Während die Popularität der *talking pictures* steigt, nimmt das Interesse der Rezipient_innen an den bis dato so beliebten humoristischen Zeitungscomics immer weiter ab. Die Comics scheinen sowohl der Konkurrenz des Films (bzw. des Kinos) als auch der harschen, von der Weltwirtschaftskrise geprägten gesellschaftlichen Realität nicht mehr gewachsen zu sein (vgl. Knigge 1996, 64).

Auf der Suche nach neuen Themen, die das Medium zeitgemäß erscheinen lassen und wettbewerbsfähig machen sollen, greifen diverse Comicmacher_innen schließlich auf das literarische Genre der *pulp magazines* zurück. Dabei handelt es sich um serielle Heftpublikationen »mit trivialen Abenteuerromanen, die ihren Namen der holzartigen Pulpe verdanken, aus denen ihr billiges Papier hergestellt wurde« (Knigge 2009, 16). Mit durchschnittlich 250 verschiedenen Titeln präsentieren die *pulps* ihren Leser_innen eine hohe Spannbreite an unterschiedlichsten Themen (vgl. Fuchs/Reitberger, 159). Besonders beliebt sind allerdings auch hier Science-Fiction- und Abenteuergeschichten wie Edgar Rice Burroughs' *Tarzan of the Apes* (1912) oder Philip F. Nowlans *Armageddon 2419 A.D.* (1928). Beide Erzählungen werden – ganz im Sinne einer klassischen *Repurposing*-Strategie[17] – im Januar 1929 als Comic adaptiert: Aus Burroughs *Tarzan*-Serie wird Hal Fosters *Tarzan*-Comicstrip und aus Nowlans *Armageddon* wird Richard Calkins *Buck Rogers* (vgl. Knigge 2009, 16).

Durch die Adaption der *pulp magazines* profitiert der Comic nicht nur von neuen abenteuerlichen Geschichten, sondern auch von der Aneignung des Fortsetzungsprinzips, welches bis heute als typisch für das Medium gilt. Denn wie

> die Einführung der Tonspur Ende der 1920er Jahre dem Film die Möglichkeit der auf atmosphärische Glaubwürdigkeit bedachten Genreerzählung eröffnete, so ebnete die Fortsetzung dem Comic den Übergang vom pointierten burlesken Gag zu eskapistischen Fluchtwelten in Form komplexer Abenteuer, die in einer scheinbaren Realität angesiedelt sind. (ebd.)

Der Rückgriff auf die *pulps* bringt darüber hinaus die Etablierung eines bis dato für das Medium ungewohnt naturalistischen Zeichenstils mit sich:[18]

> Mit dem Aufkommen der Abenteuer-Comics änderte sich der grafische Stil der Zeitungsserien. Vorherrschend wurde nun eine dem Naturalismus verpflichtete, oft düstere Ästhetik, deren spektakuläre Wirkung die Leser vor allem in den Anfangsjahren oft über krude Storys und logische Brüche – eine Eigenart auch der in Fortsetzungen erschienenen Kolportageromane des 19. Jahrhunderts – hinwegsehen ließ. (ebd.,17.)

Wie Thomas Becker betont, führen die Comics mit ihrer neu gewonnenen ›naturalistischen‹ Ästhetik, neben den Konventionen der *pulp magazines*, ebenfalls »den Realismus des Films am Beispiel vom Genrefilm in die Ästhetik des Comics« (Becker, 69) ein. Die Abenteuercomics der 1930er Jahre

> sind daher nicht mehr am Cartoon, sondern mit ihren mimetisch virtuos umgesetzten Zeichnungen an Schnitttechniken, Schattenwurf, Kameraeinstellung und Fokussierung des Genrefilms in Form von Western, Krimi, Science-Fiction und Abenteuer orientiert. (ebd.)

Die Orientierung des Comics an den Darstellungskonventionen des Genrefilms findet allerdings nicht ohne eine gehörige Portion der Übertreibung und Überzeichnung statt, welche wiederum als Inspirationsquelle für die europäische *Nouvelle-Vague*-Bewegung[19] der späten 1950er Jahre dient (vgl. ebd.). So ist beispielsweise die von »Filmschnitten« (ebd., 70) durchzogene Erzählung des von Chester Gould kreierten Kriminalcomics *Dick Tracy* (ab 1931) »am intermedialen Zusammenspiel einer mimetischen Zeichenkunst und den Techniken des Kinos orientiert« (ebd.). Darüber hinaus weist *Dick Tracy* »ganz besonders drastische Elemente der genrehaften Übertreibung auf« (ebd.), die wiederum von Regisseuren wie François Truffaut aufgegriffen werden.[20]

Zu Beginn der 1930er Jahre ändert sich neben der thematischen Bandbreite und der neu gewonnenen Ästhetik die Erscheinungsform des Mediums. Denn als Harry Wildenberg und Max C. Gaines 1933 auf die Idee kommen, Sonntagsseiten auf ein handliches Format zu verkleinern und dem Seifenhersteller Procter & Gamble als Werbemittel zu verkaufen, lösen sich die Comics von ihrem bisherigen Trägermedium, der Tageszeitung, ab, und das Comicheft bzw. *comic book* als eigenständige Form entsteht (vgl. Knigge 2004, 95). Während die ersten *comic books* vorerst nur Nachdrucke populärer Zeitungsserien enthalten, werden schon bald eigene Geschichten produziert. Dazu gehört auch Jerry Siegels und Joe Shusters *Superman*, dessen Abenteuer im Juni 1938 in der ersten Ausgabe der *Action Comics* ansezten, die Comicwelt zu revolutionieren. Dank Superman, Batman und Co. etabliert sich im goldenen Zeitalter des Comics[21] nicht nur ein Genre, das bis heute untrennbar mit dem Medium verbunden ist. Durch den zunehmenden Erfolg der Superheld_innen erhält ebenfalls die stagnierende Comicproduktion einen erheblichen Auftrieb. Dieser wird zusätzlich durch den Ausbruch des Zweiten Weltkrieges massiv gefördert: Patriotische Comic-Held_innen, die meist aus der Feder jüdischer Comic-Künstler_innen stammen, erhalten die Chance, ihre Superkräfte gegen eine realistische Bedrohung einzusetzen, indem sie erfolgreich gegen Nazi-Schurken oder sogar gegen Hitler selbst in den Krieg ziehen (vgl. Knigge 2009, 19).

Der Erfolg der Superheld_innen bleibt nicht ohne Auswirkungen auf das Medium ›Film‹. In den 1930er und 40er Jahren werden immer mehr populäre Comicfiguren in Form so genannter *serials* auf die Leinwand übertragen.[22] Infolgedessen erhalten Superhelden wie Batman, Superman oder Flash Gordon nach und nach ihre eigenen Fortsetzungsfilme (vgl. Knigge 1996, 319).[23] Überdies entstehen ab 1946 »auch Comic-Adaptionen als abendfüllende Spielfilme« (ebd., 320). Ebenso wie bei den *serials* handelt es sich bei diesen Werken meist um möglichst schnell und kostengünstig produzierte Serienfilme bzw. *film series*.[24] Mit der steigenden Popularität des Fernsehens erhalten die *serials* und Serienfilme des Kinos in den 1950er Jahren jedoch eine ernsthafte Konkurrenz, und ihre Produktion wird aufgrund mangelnder Profitabilität zunächst wieder eingestellt, bevor sie mit »dem Aufkommen des neuartigen Sendeformats der ›Fernsehserie‹ […] auch für das neue Medium wieder interessant« (Ofenloch, 21) und ausgewertet werden. Ab den 1950er und 60er Jahren erscheinen zudem immer mehr Zeichentrick- und Realfilmserien, nun direkt für das Medium ›Fernsehen‹ produziert.[25]

Comics und die *Nouvelle Vague*

Um im immer stärker werdenden Wettbewerb um die Gunst der Zuschauer_innen mit dem Fernsehen mithalten zu können, kommt es ab Mitte der 1950er Jahre ebenfalls zu kostspieligeren Filmproduktionen. Während bis dato vor allem der schnelle und günstige Dreh comicbasierter Werke im Vordergrund gestanden hatte, setzt Hollywood nun auf Opulenz und Qualität. Im Rahmen dieser aufwendigen Kinofilme entsteht Henry Hathaways Adaption der Comicstripserie *Prince Valiant* (ab 1937). Mit ihren prächtigen Kulissen und malerischen Landschaftsaufnahmen wird die vornehmlich als Historienfilm wahrgenommene Produktion zu einem kommerziellen Erfolg. Die Tatsache, dass PRINCE VALIANT (1954) auf einem Comic beruht, spielt dagegen kaum eine signifikante Rolle (vgl. Ofenloch, 24). Erst in den späten 1960er Jahren kommt mit BARBARELLA (1967) eine europäische Comicverfilmung in die Kinos, die auch dezidiert als solche von der Öffentlichkeit rezipiert wird. Der von Roger Vadim inszenierte Film basiert auf der gleichnamigen Serie des französischen Comic-Künstlers Jean-Claude Forest und präsentiert die »phantastischen, erotischen Abenteuer der Titelheldin *Barbarella*« (ebd., 25). Die französische Comicserie, die 1962 im *V Magazine* zum ersten Mal erscheint und ihrem Publikum eine von Brigittte Bardot inspirierte Protagonistin darbietet,[26] trägt mit ihren lasziven Inhalten, welche schon bald »die Zensurbehörden alamierte[n]« (Knigge 2004, 165), maßgeblich zu der Etablierung der *BD Adulte*, also dem (franko-belgischen) Comic für Erwachsene bei.[27] Dem Beispiel *Barbarella* folgen schnell weitere, und der franko-belgische Comic entwickelt sich – inspiriert vom Geist der 68er-Revolution – zunehmend vom ›jugendgefährdenden‹ »Trivialmedium zum etablierten Kulturgut« (Raatschen, 177)[28] – Eine Entwicklung, die sich ebenso in der (kulturellen) Institutionalisierung der *bande dessinée*[29] als *Neuvième Art* – also als Neunte Kunst widerspiegelt.[30]

Die Akzeptanz der *bande dessinée* (bzw. des Comics) als eigenständige Kunstform wird sicherlich auch durch die Tatsache gefördert, dass in den 1960er Jahren bereits etablierte Künste, wie die Malerei in der Strömung der

Pop Art[31] oder der avantgardistische Film, zunehmend auf die visuelle Sprache des Comics zurückgreifen. Mit PIERROT LE FOU (1965) und Á BOUT DE SOUFFLE (1960) entstehen im Rahmen der *Nouvelle-Vague*-Bewegung Filme, die sich »ganz ausdrücklich auf das gezeichnete Medium beziehen« (Moscati, 166) und damit ihrerseits zu der kulturellen Legitimierung des Comics beitragen. In diesen Produktionen wird der Comic u. a.

> als Bereicherung für die Sprache des Films genutzt, als kulturelles Phänomen für die Charakterisierung der Helden verwendet oder taucht als neurotische oder regressive Idee auf. (ebd.)

In PIERROT LE FOU ist der Protagonist Ferdinand Griffon (›Pierrot‹) Fan der französischen Comicreihe *Les Pieds Nickelés*. Gespielt wird die Figur des ›Pierrot‹ von Jean-Paul Belmondo, der seinerseits unter der Federführung des französischen Comic-Künstlers Jean Giraud zur Starvorlage für die Westernheldenfigur Blueberry in der gleichnamigen *bande-dessinée*-Serie wird. Durch den Einsatz diverser *jump cuts*, also rhythmischer Bild- und Zeitsprünge, gelingt es dem Regisseur Jean-Luc Godard in Á BOUT DE SOUFFLE, die Kontinuität des Bildflusses und damit gleichzeitig »das Potenzial des Films, Bewegungen zu zeigen, durch Ellipsen« (Scholz, 54) zu unterbrechen. Dabei evoziert die Fragmentierung des Gezeigten »eine Leistung beim Zuschauer […] die dem Comic ohnedies inhärent ist: Das Fehlende zwischen zwei Bildern muss vom Zuschauer kompensiert werden« (ebd.).

Mit Federico Fellini, Jacques Rivette und Alain Resnais sind zudem drei weitere europäische Regisseure zu nennen, die sich vermehrt mit dem Medium ›Comic‹ beschäftigen. Denn wie Andreas Platthaus bemerkt, war Fellini »zeit seines Lebens ein begeisterter Comic-Leser« (Platthaus 2008, 120), der »seine eigenen Filme durch gezeichnete Drehbuchentwürfe vorzubereiten« (ebd., 121) pflegte. Da die filmische Umsetzung dieser grafischen Drehbücher in zwei Fällen scheiterte, adaptiert Fellini (gemeinsam mit Mila Manara) seine Zeichnungen in den 1990er Jahren schließlich als Comics.[32] Im Gegensatz zu Fellini sind Alain Resnais und Jacques Rivette nicht selbst an der Produktion von Comics beteiligt, sondern setzen sich u. a. durch die Gründung des CBD (Club des Bandes Dessinées), gemeinsam mit François Truffaut, Chris Marker und Francis Lacassin, für die künstlerische und wissenschaftliche Etablierung der franko-belgischen *bande dessinée* ein (vgl. Becker, 69). Während sich der CBD – vornehmlich im Rahmen der clubeigenen Zeitschrift *Giff-Wiff* (ab 1962) – zunächst dem Nachdruck klassischer (amerikanischer) Comics aus den 1930er und 40er Jahren widmet, entwickelt sich parallel dazu schon bald ein kritischer Diskurs, der sich mit der Geschichte und Entwicklung der *bande dessinée* sowie ihrer formal-ästhetischen Merkmale beschäftigt (vgl. Grove, 234). Mit der Transformation des CBD in das Centre d'Étude des Littératures d'Expression Graphique (CELEG)[33] sowie der Gründung der Zeitschrift *Cahiers de la Bande Dessinée* (1969–1989)[34] wird der Trend zur differenzierten Auseinandersetzung mit dem Comic – und die damit verbundene Legitimierung des Mediums als ernsthafte Darstellungs- sowie Erzählform – auch in den folgenden Jahren (zunächst in Frankreich und später in ganz Europa) weiter vorangetrieben (vgl. ebd., 236).[35]

Filmische Comics

Während die Bezüge zum Medium ›Comic‹ in den Werken der *Nouvelle-Vague*-Bewegung meist als Technik der bewussten Verfremdung eingesetzt werden, um die Zuschauer_innen explizit auf bestimmte Brüche innerhalb des filmischen Illusionsrealismus hinzuweisen,[36] ordnet der amerikanische Blockbusterfilm der 1970er Jahre die Sprache des Comics zunehmend seinen »eigenen, unterhaltenden Zwecken« (Moscati, 167) unter:

> Regisseure und Drehbuchautoren, um die 30 Jahre alt wie Lucas, Spielberg, Carpenter, Lawrence Kasdan (um nur einige zu nennen), die mit Superhelden-Comics und Science-fiction großgeworden sind, entwickelten einen neuen Stil und hatten damit auf Anhieb Erfolg beim Kinopublikum […]. Genaugenommen besteht das heutige Erfolgskino mit all seinen Spezialeffekten und pyrotechnischen Sensationen vorwiegend aus einer Art filmischem Comic […]. Diese Tendenz läuft wohl genau entgegengesetzt zu jener der 60er Jahre, als die Nouvelle Vague (und besonders die Beiträge von Resnais und Godard) einen bewußten Dialog mit dem Medium des Comics führten. (ebd.)

Als Wegbereiter für die von Moscati erwähnten ›filmischen Comics‹ dient der erste Teil von George Lucas' Weltraumsaga STAR WARS (1977). Dieser ist nicht nur von diversen Comicreferenzen durchzogen,[37] sondern beeindruckt sein Publikum außerdem durch den Einsatz neuester Tricktechnik und löst damit eine regelrechte »Welle von Special-Effects-Filmen aus« (Knigge 2004, 261).

Zu dieser zählt auch Richard Donners *Superman*-Verfilmung aus dem Jahr 1978.[38] Denn mit SUPERMAN kommt zum ersten Mal eine Comicverfilmung in die Kinos, der es durch den Einsatz technischer Errungenschaften gelingt, die ›unmögliche‹ Welt der Superheld_innen glaubhaft auf die Kinoleinwand zu transportieren (vgl. Ofenloch, 25). In diesem Zusammenhang bemerkt Simon Ofenloch, dass für die filmische Umsetzung der *Superman*-Comics

> sämtliche Tricktechniken bemüht [wurden], die zu jener Zeit der Filmproduktion zur Verfügung standen. Miniaturen, Kleinstmodelle, die pyrotechnisch zerstört werden konnten, Matte Paintings zur Montage gemalter Hintergründe, Rück- und Frontprojektionen, die viel bemühte Blue Screen und Retuschearbeiten, um insbesondere die Drähte auf dem Filmbild zu entfernen, an denen der Schauspieler Christopher Reeve ›flog‹, wurden für optische und mechanische Attraktionen genutzt. (ebd., 26)

Der von Ofenloch beschriebene Einsatz filmtechnischer Mittel zahlt sich aus, denn SUPERMAN wird zu einem Meilenstein technisch bewegter Comicbilder, der dank seiner finanziellen Rentabilität maßgeblich zum internationalen Durchbruch des Phänomens ›Comicverfilmung‹ beiträgt.[39]

Auch 40 Jahre nach Richard Donners Kassenschlager haben Comicadaptionen nichts von ihrer Faszination eingebüßt und stellen bis heute die wohl erfolgreichste Form der Korrelation von Comic und Film dar. So listet die Internetseite *boxofficemojo* rund 100 Titel auf, die seit den späten 1970er Jahren den Weg auf die Kinoleinwände gefunden haben. Und genau wie SUPERMAN bleiben auch zeitgenössische Produktionen wie HULK (2003), SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD (2010) oder die X-MEN-Reihe (2000–2014) in ihrer Umsetzung im hohen Maße von Innovationen im Bereich der digitalen Filmtechnik oder Computeranimation abhängig, die den erfolgreichen Transfer vom Comic zum Film in vielen Fällen erst

realisierbar machen und damit der »Comic-Werdung des Films« (Meteling, 131) bisher ungeahnte Möglichkeiten eröffnen. Wie sehr sich der Film im digitalen Zeitalter seinem grafischen Pendant anzunähern vermag, zeigen die bereits erwähnten Produktionen SIN CITY und IMMORTEL (AD VITAM).[40] Beide können einer neuen Generation von Adaptionen zugeordnet werden, die sich nicht länger als ›verfilmte‹ Comics bezeichnen lassen. Durch die gezielte filmische Wiederaufführung comichafter Elemente[41] stellen sie vielmehr eine neue entgrenzte Erzählweise dar, die als Verschmelzung von Comic und Film angesehen werden kann (vgl. Seeßlen 2011, 259f.).[42] Diese von Georg Seeßlen als ›Comic/Filme‹ beschriebene Generation markiert nicht nur den aktuellen Höhepunkt der langjährigen Verbundenheit von Comic und Film, sondern demonstriert überdies auf eindrückliche Weise das auf Remedialisierungsprozessen basierende Verhältnis beider Medien.[43]

Bibliografie

Allen, Robert C.: Vaudeville and Film 1895–1915. A Study in Media Interaction. New York: Arno Press, 1980.

Becker, Thomas: Comiclibido der *Nouvelle Vague* und die Folgen. In: Comic. Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 63–76.

Bolter, Jay David u. Richard Grusin: Remediation. Understanding New Media. London: MIT Press, 1999.

Braun, Alexander: Winsor McCay. Comics, Filme, Träume. Bonn: Bocola, 2012.

Canappele, Paolo u. Günter Krenn: Film ist Comics. Wahlverwandtschaften zweier Medien. Die Projektionen des Filmstars Louise Brooks in den Comics von John Striebel bis Guido Crepax. Wien: Filmarchiv Austria, 1999.

Christophe (W/P): Histoire sans paroles. – Un Arroseur public (Le Petit Français Illustré 23), 3. August 1889. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k54161362.image.f11.langFR>. Letzter Zugriff am 15.07.2014.

Ditschke, Stephan u. Anjin Anhut: Menschliches, Übermenschliches. Zur narrativen Struktur von Superheldencomics. In: Comics – zur Geschichte und Theorie eines populärkulturellen Mediums. Hg. v. Stephan Ditschke, Katerina Kroucheva u. Daniel Stein. Bielefeld: transcript, 2009, S. 131–178.

Dulac, Nicolas u. André Gaudreault: Circularity and Repetition at the Heart of the Attraction. Optical Toys and the Emergence of a New Cultural Series. In: The Cinema of Attractions Reloaded. Hg. v. Wanda Strauven. Amsterdam: Amsterdam Univ. Press, 2006, S. 227–245.

Fornasiero, Andrea: Migrating Authors: Creativity between Cinema, Comics and Television in the Contemporary US Market. In: Cinema and Comics. Affinities, Differences and New Forms of Influence. Hg. v. Laura Sangalli u. Federico Zecca. Udine: Forum edizioni, 2009, S. 565–579.

Frémion, Yves: Dessinatuers à la caméra. In: Cinéma et Bande Dessinée. Hg. v. Gilles Ciment. Courbevoie: Ed. Corbet, 1990, S. 163–167.

Fuchs, Wolfgang F.: Batman, Beatles, Barbarella. Der Kosmos in der Sprechblase. Ebersberg: Edition Achteinhalb, 1985.

Fuchs, Wolfgang F. u. Reinhold C. Reitberger: Comics. Anatomie eines Massenmediums. München: Moos, 1971.

Füsslin, Georg: Optisches Spielzeug oder Wie die Bilder laufen lernten. Stuttgart: Füsslin, 1993.

Glasser, Jean-Claude: Entre rire et délire: movies et funnies. In: Cinéma et Bande Dessinée. Hg. v. Gilles Ciment. Courbevoie: Ed. Corbet, 1990, S. 198–208.

Grove, Laurence: Comics in French. The European Bande Dessinée in Context. New York: Berghahn Books, 2010.

Grünewald, Dietrich: Comics. Tübingen: Niemeyer, 2000.

Grünewald, Dietrich: Fluss und Bäche. ›Zeit‹ in der Bildergeschichte. In: Comics intermedial. Beiträge zu einem interdisziplinären Forschungsfeld. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 23–53.

Gunning, Tom: Crazy Machines in the Garden of Forking Paths. Mischief Gags and the Origins of American Film Comedy. In: Classical Hollywood Comedy. Hg. v. Kristine Brunovska Karnick u. Henry Jenkins. New York: Routledge, 1995, S. 87–105.

Hayward, Susan: Cinema Studies: Key Concepts. London: Routledge, 2000.

Knigge, Andreas C.: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Reinbek: Rowohlt, 1996.

Knigge, Andreas C.: Comics. 50 Klassiker von Lyonel Feininger bis Art Spiegelman. Hildesheim: Gerstenberg, 2004.

Knigge, Andreas C.: Zeichen-Welten. Der Kosmos der Comics. In: Comics, Mangas, Graphic Novels. Hg. v. Heinz Ludwig Arnold u. Andreas C. Knigge. München: edition text + kritik, 2009, S. 5–34.

Kunzle, David: The History of the Comic Strip. The Nineteenth Century. Berkeley: Univ. of California Press, 1990.

McCay, Winsor (W/P): Dream of the Rarebit Fiend (The New York Evening Telegram), Folge vom 1. Juli 1905. In: Braun 2012, S. 65.

McCay, Winsor (W/P): Little Nemo in Slumberland (The Sunday Record-Herald), Folge vom 2. Februar 1908. In: Braun 2012, S. 151.

McCay, Winsor (W/P): Dream of the Rarebit Fiend (Worcester Evening Gazette), Folge vom 1. Juli 1907. In: Braun 2012, S. 238.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper Perennial, 1993.

McLuhan: Understanding Media. The Extensions of Man. London: Routledge, 2009 [1964].

Meteling, Arno: Bilder zwischen Raum und Zeit. Der Comic im/als Film. In: Medienreflexion im Film. Ein Handbuch. Hg. v. Kay Kirchmann u. Jens Ruchatz. Bielefeld: transcript, 2014, S. 123–134.

Monaco, James: Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe. Reinbek: Rowohlt, 2000.

Moscati, Massimo: Comics und Film. Frankfurt a. M.: Ullstein, 1988.

Nagl, Manfred: Science Fiction. Ein Segment populärer Kultur im Medien- und Produktverbund. Tübingen: Narr, 1981.

Nakas, Kassandra: Funny Cuts. Bildwelten aus Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst. In: Funny Cuts. Cartoons und Comics in der zeitgenössischen Kunst. Ausst. kat. Staatsgalerie Stuttgart. Hg. v. Kassandra Nakas. Stuttgart: Kerber, 2004, S. 10–79.

Ofenloch, Simon: Mit der Kamera gezeichnet. Zur Ästhetik realer Comicverfilmungen. Saarbrücken: VDM, 2007.

Platthaus, Andreas: Bühnenbildung. Was der

Comic vom Theater gelernt hat. In: Comic Meets Theatre. Hg. v. Annegret Hahn u. Berit Schuck. Berlin: Theater der Zeit, 2006, S. 216–223.

Platthaus, Andreas: Die 101 wichtigsten Fragen. Comics und Manga. München: Beck, 2008.

Qvortrup, Lars: Medium, Mediation, Remediation, Immediacitation. How Do We Observe Communication? In: Moving Media Studies – Remediation Revisited. Hg. v. Heidu Philipsen u. Lars Qvortrup. Frederiksberg: Samfundslitteratur, 2007, S. 17–36.

Raatschen, Heinrich: Comics in Frankreich: Vom Trivialmedium zur etablierten Kunst. In: Frankreich-Jahrbuch 4 (1991), S. 177–193.

Rajewsky, Irina O.: Intermedialität und remediation. Überlegungen zu einigen Problemfeldern der jüngeren Intermedialitätsforschung. In: Intermedialität. Analog/Digital. Hg. v. Joachim Paech u. Jens Schröter. München: Fink, 2008, S. 47–60.

Rodek, Hanns-Georg: Gewalt in der Nacht. Ein aufregendes Gemeinschaftswerk. Der Film SIN CITY vermengt Comic und Kino. In: Die Welt. <http://www.welt.de/print-welt/article687771/Gewalt_in_der_Nacht.html>. 10.08.2005. Letzter Zugriff am 07.09.2014.

Russo, Chantal: Paint it Noir. Vom Comic zum Film. Analyse eines Medienwechsels am Beispiel von Frank Millers SIN CITY. Lüneburg: unveröffentlichte Mag. Arbeit, 2007.

Scholz, Alexander: Man kann niemanden überholen, wenn man in seine Fußstapfen tritt. Filmische Reminiszenzen an die Ästhetik des Comics. In: Prinzip Synthese: Der Comic. Hg. v. Mathis Becker, Ute Friedrich u. Joachim Trinkwitz. Bonn: Weidle, 2011, S. 53–56.

Seeßlen, Georg: Bilder für die Massen. Die prekäre Beziehung von Comic und Film und die dunkle Romantik des Neoliberalismus im neueren Comic-Kino. In: Theorien des Comics. Ein Reader. Hg. v. Barbara Eder, Elisbaeth Klar u. Ramón Reichert. Bielefeld: transcript, 2011, S. 255–262.

Seeßlen, Georg: Comics & Film (A Strange Love Affair). In: Neue Rundschau 123.3 (2012), S. 148–164.

Segar, Elzie Crisler (W/P): Funny Films. Thimble Theatre Movies. Folge aus dem Jahr 1934. <http://www.comicbookbrain.com/_imagery/_2008_11_18/thimble-theatre.jpg>. Letzter Zugriff am 29.10.2014.

Seier, Andrea: Remediatisierung. Zur Performativität von Gender und Medien. Berlin: LIT, 2007.

Sina, Véronique: SIN CITY: Von Comic und Film zum Comicfilm. In: Daumenkino. <http://dkritik.de/schwerpunkt/sin-city-von-comic-und-film-zum-comicfilm>. 09.2014. Letzter Zugriff am 29.10.2014.

Sina, Véronique: Jill Bioskop und die mediale Konstruktion von Gender in Enki Bilals hybridem ›Comicfilm‹ IMMORTEL (AD VITAM). In: Im Moment des Mehr. Mediale Prozesse jenseits des Funktionalen. Hg. v. Peter Spangenberg u. Bianca Westermann. Berlin: LIT, 2012, S. 193–216.

Smolderen, Thierry: Réaction en chaîne: des satires anti-industrielles de Töpffer aux gags de la cinématographie-attraction. In: Cinema and Comics. Affinities, Differences and New Forms of Influence. Hg. v. Laura Sangalli u. Federico Zecca. Udine: Forum edizioni, 2009, 199–219.

Filmografie

Á BOUT DE SOUFFLE (F 1960; R: Jean-Luc Godard).

BARBARELLA (F/I 1967; R: Roger Vadim).

GERTIE THE DINOSAUR (USA 1914; R: Winsor McCay).

HOW A MOSQUITO OPERATES (USA 1912; R: Winsor McCay).

IMMORTEL (AD VITAM) (F/I/GB 2004; R: Enki Bilal).

L'ARROSEUR ARROSÉ (F 1895; R: Louis Lumière).

MALLRATS (USA 1995; R: Kevin Smith)

PIERROT LE FOU (F/I 1965; R: Jean-Luc Godard).

SIN CITY (USA 2005; R: Frank Miller und Robert Rodriguez).

STAR WARS (USA 1977; R: George Lucas).

SUPERMAN (USA 1978; R: Richard Donner).

ZAZIE DANS LE METRO (F/I; R: Louis Malle).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Oben: Edward Muybridge: The Attitudes of Animals in Motion, 1881. <http://thevideodesign.files.wordpress.com/2013/08/emuybridge.jpg%3Fw%3D670%26h%3D446>. Letzter Zugriff am 07.09.2014; unten: Braun, 65.

Abb. 2: Füsslin, 79 (Foto: Herman Bollaert).

Abb. 3: Braun, 151.

Abb. 4: Braun, 238.

Abb. 5: Le Petit Français Illustré, Nr. 23, 3. August 1889. <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k54161362.image.f11.langFR>. Letzter Zugriff am 15.07.2014.

Abb. 6: Elzie Crisler Segar: Funny Films. Thimble Theatre Movies. Folge aus dem Jahr 1934. <http://www.comicbookbrain.com/_imagery/_2008_11_18/thimble-theatre.jpg>. Letzter Zugriff am 15.07.2014.

1] Im Rahmen des wissenschaftlichen Diskurses wird die ›Geburtsstunde‹ der Medien ›Comic‹ und ›Film‹ gerne für das Jahr 1895 ausgemacht: Am 28. Dezember 1895 führen die Brüder Auguste Marie Louis Nicolas und Louis Jean Lumière zum ersten Mal ihren Film LA SORTIE DE USINES LUMIÉRE (1895) im Grand Café in Paris vor zahlendem Publikum auf. Am 7. Juli 1895 erscheint der (vermeintlich) erste amerikanische Comicstrip *The Yellow Kid* in der *New York World* (vgl. Moscati, 7).

2] Dietrich Grünewald unterscheidet zwischen enger und weiter Bildfolge. Während letztere einen ›Bild-Sprung‹, also eine Panelsequenz, deren Einzelbilder »zeitlich relativ weit auseinander liegen« präsentiert, stellt die enge Bildfolge einen ›Bild-Fluss‹ dar, welcher sich durch eine Panelsequenz kennzeichnet, zwischen deren Einzelbildern »nur ein relativ kurzer Zeitraum vergangen ist« (Grünewald 2000, 31f.).

3] Dasselbe Prinzip ist ebenfalls bei einem klassischen Filmstreifen zu beobachten. Dementsprechend bemerkt Scott McCloud, dass es sich bei einem Film (vor dessen Projektion) lediglich um einen sehr ›langsamen‹ Comic handelt (vgl. McCloud, 8).

4] In diesem Zusammenhang bemerkt Robert C. Allen, dass »[t]he Latham Eidoloscope, Edison/Armat Vitascope, Biograph, and Lumière Cinématographe, among others, were all demonstrated in American vaudeville theatres« (Allen, 4f.).

5] In seinem Bühnenprogramm *Seven Ages of Man* zeichnet Winsor McCay »die einander zugewandten Profile eines Jungen und eines Mädchen, die er dann durch permanentes Weiterzeichnen modifiziert[e] und alle Lebensalter durchlaufen« (Braun, 153) lässt.

6] Eine Tatsache, die Scott McCloud ebenfalls betont, wenn er darauf hinweist, dass es sich bei den humoristischen Comicstrips der Jahrhundertwende im Prinzip um ›Vaudeville auf Papier‹ (*paper Vaudville*) handelt (vgl. McCloud, 27). Genau wie der Film bzw. das Kino kann also ebenso das Medium ›Comic‹ als ›Erbe des Vaudeville‹ angesehen werden (vgl. Platthaus 2006, 222).

7] Der Film erscheint 1911 ohne spezifischen Titel und wird mit *Winsor McCay, The Famous Cartoonist*

of the N.Y. Herald and His Moving Comics – The first artist to attempt drawing pictures that will move angekündigt (vgl. Braun, 231).

8] Bevor *Happy Hooligan* als Zeichentrick adaptiert wird, gibt es bereits erste Realverfilmungen der beliebten Comicstripserie. In diesem Zusammenhang bemerken Paolo Caneppele und Günter Krenn, dass »bereits Edison und später auch andere Companies ab 1900 Oppers Strip in diversen Episoden verfilmten« (Caneppele/Krenn, 10).

9] »Die Ankunft Charlie Chaplins auf der Leinwand erschüttert die Welt der *cartoonists* wie ein Donnerschlag. Figuren wie Happy Hooligan, Everett True, Mutt und andere Jeffs haben nunmehr einen Rivalen, welcher genauso populär ist und nicht aus ihren Reihen stammt. Die erste Gegenmaßnahme, ist der Versuch, ihn einzugliedern. 1915 kreiert A.C. Carrothers die Serie *Charlie Chaplin Comics Caspers*, die Segar fortführen wird, während Ed Carey Chaplin als gelegentlichen *guest star* in seiner Serie *Pa's Family and Their Friends* einführt, genau wie es auch Gus Mager (in *Haw-shaw the Detective*), A. D. Gondo (in *The Outbursts of Everett True*) oder Gene Ahern (in *Balmy Benny*) tun« (Übers. d. Verf.).

10] Neben *Movie Comics* erscheinen auf dem amerikanischen Markt noch weitere Titel wie *Fawcett Movie Comics, Motion Picture Comics, Movie Thriller, Movie Classics* oder *Feature Films* (vgl. Knigge 1996, 320f.). Ein ähnliches Phänomen ist ebenso in Europa zu beobachten. »So tauchen immer wieder in Frankreich, Italien und Spanien – meist integriert in Comic-Magazinen – Film-Comics auf. Bei einigen Verlagen hielt man es jedoch in Europa für überflüssig, Zeichner zu engagieren. Man zerlegte einfach den Film in viele Einzelbilder, klebte Erzähltexte und Sprechblasen ein und hatte so einen Filmroman in Comic-Form hergestellt« (Fuchs, 36).

11] Die Dark Horse-Comicserie *Aliens vs. Predator* (ab 1989) liefert wiederum die Vorlage für den Film AVP: ALIEN VS. PREDATOR (2004).

12] In dem von Kevin Smith inszenierten Film MALLRATS (1995) trifft einer der Protagonisten beispielsweise auf die Comiclegende Stan Lee.

13] Der Film CHASING AMY dreht sich um die beiden Comic-Künstler Holden McNeill (Ben Affleck) und Banky Edwards (Jason Lee).

14] Die Comicaffinität von Kevin Smith kommt zudem in dessen aktuellem Werk, der TV-Reality-Serie COMIC BOOK MEN (ab 2012) zum Vorschein.

15] Zu der MATRIX-Reihe zählen die Filme MATRIX (1999), MATRIX RELOADED (2003) und MATRIX REVOLUTIONS (2003).

16] Dieses Phänomen ist auch in der TV-Branche zu beobachten: »The improving status of comics' artists in mass culture has also not gone unnoticed by TV studios, especially by producers dealing with genres such as fantasy, science-fiction and, obviously, super-hero dramas. They hired comics artists as consultants, writers and co-producers; examples are Jeph Loeb and Paul Dini on *Lost* (2004), Loeb then moved to *Heroes* (2006) to reach his friend and collaborator Tim Sale, while Brian K. Vaughan joined the staff of the third season of *Lost* taking the place of Loeb and Dini« (Fornasiero, 565).

17] Als *repurposing* ist die Wiederverwendung oder Wiederaufführung medialer Inhalte zu verstehen: »The entertainment industry defines repurposing as pouring a familiar content into another media form; a comic book series is repurposed as a live-action movie, a televised cartoon, a video game, and a set of action toys. The goal is not to replace the earlier forms, to which the company may own the rights, but rather to spread the content over as many markets as possible.« (Bolter/Grusin, 68)

18] Mit der Bezeichnung ›naturalistisch‹ ist hier ein Zeichenstil gemeint, dessen Repräsentationsästhetik sich an den Darstellungskonventionen von ›realistischer‹ Perspektive und Proportion orientiert und sich ebenfalls in der Linienführung deutlich von den bis dato vorherrschenden karikierenden und auf dem Prinzip der humoristischen Simplifizierung basierenden Comicstrips absetzt.

19] Der Ausdruck *Nouvelle Vague* bezieht sich in erster Linie auf eine Gruppe von Kritiker_innen, die für die französische Zeitschrift *Cahiers du Cinéma* geschrieben haben und ab 1959 zur Regie wechselten (vgl. Monaco, 119). Der Begriff bezeichnet somit eine neue Generation von avantgardistischen Regisseuren, deren experimentierfreudige Werke sich ab den späten 1950er Jahren gegen die etablierten Konventionen und Traditionen des narrativen Kinos, dem so genannten *cinéma de papa*, richten (vgl.

Hayward, 154).

20] Wie Thomas Becker weiterhin ausführt, taucht die »Rückführung des zur Übertreibung neigenden genrehaften Krimis […] z. B. in Filmen wie Truffauts *Tirez sur la pianiste* wieder auf: Die Motivation der Verbrecher bleibt im Dunkeln. Es handelt sich um eine reine Milieubeschreibung, in der Handlungen nur durch schablonenhafte Akteure ausgetragen werden. Die mise-en-scène wird von den Filmautoren als Instrument entdeckt, das den Film in permanentes Oszillieren gegen die von Walter Benjamin herausgestellte chirurgische Objektivierung der Wirklichkeit und Subjekte durch die Kamera-Apparatur definiert: Kalte Schnitttechnik gegen Lust an der übertriebenen Inszenierung« (Becker, 70).

21] In seinem Buch *Comics in French* weist Laurence Grove darauf hin, dass das so genannte Golden Age des amerikanischen Films der 1930er und 40er Jahre parallel zu dem goldenen Zeitalter amerikanischer Superhelden-Comics verläuft (vgl. Grove, 51), welches wiederum die Zeitspanne zwischen 1938 und Mitte der 1950er Jahre umfasst (vgl. Ditschke/Anhut, 163).

22] Bei den *serials* handelt es sich um günstig produzierte Fortsetzungsfilme »in zehn bis fünfzehn ›Kapiteln‹, deren Handlung jeweils mit einer spannenden Situation, einem ›Cliffhanger‹ endete, um das Publikum für die nächste Woche wieder in die Kinos zu locken« (Seeßlen, 153).

23] Neben dem Film bzw. dem Kino versteht es die aufblühende Comicindustrie auch, Korrelationen mit anderen medialen Formen einzugehen. Es entstehen, in erster Linie zu Werbezwecken, Anfang der 1930er Jahre die so genannten *radio serials*. Hierbei handelt es sich um gesponserte Hörspielversionen erfolgreicher Comicserien wie *Superman* oder *Buck Rogers* (vgl. Nagl, 119). Charakteristisches Merkmal der »Comics ohne Bilder« (vgl. Fuchs/Reitberger, 163) ist neben der besonders klangvollen Untermalung phantastischer Welten und spannungsgeladener Abenteuergeschichten ebenfalls der ›ins Ohr gehende‹ Titelvorspann (vgl. ebd., 164). So beginnt z. B. die erste Folge der Hörspielserie *The Adventures of Superman* (1940) mit dem berühmt gewordenen und später von anderen medialen Formen (wie der in den 1940er Jahren entstandenen SUPERMAN-Zeichentrickserie) übernommenen Slogan »Up in the sky, look: It's a bird, it's a plane, it's Superman!«

24] Bei den so genannten *film series* handelt es sich um »mehrere in sich abgeschlossene Filme mit den gleichen Hauptdarstellern, in den gleichen Rollen, die vor einem kontinuierlich durchgehaltenen Handlungshintergrund agieren« (Ofenloch, 18).

25] Der Trend, Comicserien für das Fernsehen zu adaptieren, hält bis heute an. Ein besonders populäres Beispiel hierfür stellt die amerikanische Erfolgsserie THE WALKING DEAD (ab 2010) dar.

26] B*arbarella* ist nicht das einzige Beispiel für die Beeinflussung des Comics durch den Film bzw. das (zeitgenössische) Kino und dessen Starkult. Georg Seeßlen macht etwa auf die Vorbildfunktion des amerikanischen Schauspielers Douglas Fairbanks für die von Jerry Siegel und Joe Shuster kreierte Superman-Figur aufmerksam. Zudem bemerkt Seeßlen, dass Supermans Alter Ego Clark Kent nachhaltig von Harold Lloyd und dessen naiven Optimismus beeinflusst zu sein scheint (vgl. Seeßlen 2012, 153).

27] In diesem Zusammenhang bemerkt Andreas C. Knigge, dass »das Comic-Angebot in Frankreich […] Mitte der 1960er Jahre von Jugendzeitschriften wie *Tintin, Spirou* oder *Pilote* bestimmt [wurde], noch 1976 bezeichnete Michel Pierre erwachsene Leser in einer Studie als ›marginale Gruppen‹. Der Nudismus, dem *Barbarella* frönte, und ihre naive Vorliebe, ohne größere Umstände mit jedem, der ihr gefiel, ins Bett zu steigen, wurden zum Skandal, doch das eiligst verhängte Verbot bewirkte das Gegenteil und machte *Barbarella* nun erst recht populär […]. Im Konflikt mit der Zensur wurde schließlich juristisch klargestellt, dass *Barbarella* für ein älteres Publikum bestimmt und somit der Comic künftig nicht mehr allein als Kinderliteratur zu betrachten sei« (Knigge 2004, 165).

28] Darüber hinaus wird die kulturelle Legitimierung der *bande dessinée* in den folgenden Jahren durch die Gründung nationaler Comiczentren, wie dem Centre Belge de Bande Dessinée in Brüssel (1989) oder dem Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image in Angoulême (1990) weiter vorangetrieben (vgl. Grove, 147f.). Seit 1974 findet in

Angoulême mit dem Festival International de la Bande Dessinée zudem eines der größten Comicfestivals Europas statt, welches jedes Jahr durchschnittlich 200.000 Besucher_innen in den Südwesten Frankreichs lockt.

29] Bei dem Begriff der *bande dessinée* (gezeichneter Streifen) handelt es sich sowohl um die allgemeine französische Bezeichnung für Comics als auch um die spezielle Bezeichnung für frankobelgische Comics.

30] Den Ausführungen von Thomas Becker folgend, geht die Benennung von Comics als *Neuvième Art* »auf die Aufzählung durch Riccotto Canudo von 1920 zurück, der zu seiner Zeit, als es jedenfalls schon Comics gab, auf sieben Künste kam, ohne den Comic aufzuführen. Den Film hatte er zur Siebten Kunst erklärt. Als achte kam später in den 1950er Jahren das Fernsehen hinzu. 1966 reihte dann Francis Lacassin den Comic hinter dem Fernsehen ein« (Becker, 63).

31] Zu den bekanntesten künstlerischen Remedialisierungen dieser Zeit zählen u. a. die Arbeiten diverser Pop-Art-Künstler_innen – Mel Ramos, Andy Warhol oder Roy Lichtenstein. Alle drei adaptieren in ihren Arbeiten wiederholt Motive des Comics. Ramos und Warhol konzentrieren sich dabei vornehmlich auf »malerische Referenzen an die Superhelden aus der Blütezeit der amerikanischen Comics« (Nakas, 16). Im Gegensatz dazu bezieht sich Roy Lichtenstein in seinen Gemälden und Grafiken »auf Einzelbilder (Panels) aus ›anonymen‹ Comics, die hochdramatische Szenen meist aus dem Kriegs- und romantischen Genre zeigen« (ebd., 19).

32] Bei den Comics, für die Fellinis gezeichnete Drehbuchentwürfe als Vorlage dienen, handelt es sich um *Die Reise nach Tulum* (1990) und *Die Reise des G. Mastorna* (1994).

33] In diesem Zusammenhang ist zu erwähnen, dass Federico Fellini neben Umberto Eco »als Pate des neuen, aus diesem Club hervorgegangenen Forschungszentrums [dem CELEG] zur Verfügung stand« (Becker, 69).

34] Die Zeitschrift *Cahiers de la Bande Dessinée* wird 1969 von Jacques Glénat gegründet und lehnt sich mit ihrem Titel explizit an die renommierte französische Filmzeitschrift *Les Cahiers du Cinéma* (ab 1951) an.

35] Für den Comicforscher Laurence Grove stellt der in den 1960er Jahren dominierende Wunsch nach künstlerischer Anerkennung und kultureller Legitimierung zwar eine prägnante, aber bei weitem nicht die einzige Verbindung zwischen dem Comic und der filmischen *Nouvelle-Vague*-Bewegung dar. Denn genau wie das *cinéma d'auteur* von François Truffot, Jean-Luc Goddard und Alain Resnais zeichnet sich auch die, exemplarisch durch die Publikationen des alternativen Verlags L'Association repräsentierte, neue Welle des (frankobelgischen) Comics in den 1980er und 90er Jahren durch eine steigende Zahl selbstreflexiver Werke aus, die mit Hilfe eines geringen Budgets produziert werden, die Rolle der (Comic)autor_innen betonen und sich inhaltlich eher an alltäglichen als an abenteuerlichen oder eskapistischen Themen orientieren (vgl. Grove, 52).

36] Der Einsatz comicspezifischer Bezüge, die zu einer Verfremdung des Gezeigten führen und die Zuschauer_innen gezielt auf Brüche innerhalb der filmischen Illusionsästhetik hinweisen, wird besonders deutlich in ZAZIE DANS LE MÉTRO (1960), einem Werk des *Nouvelle-Vague*-Regisseurs Louis Malle. Im Rahmen der Filmdiegese werden die Zuschauer_innen wiederholt mit comictypischen Elementen der Vervielfältigung, Übersteigerung und Fragmentierung konfrontiert, die den etablierten Konventionen des Mainstream-Kinos widersprechen. Ferner wird dem Comic »mit dem Topos einer Verfolgungsjagd sowohl motivisch als auch filmsprachlich eine Hommage gewidmet. Es fehlt weder die Umkehrung von Verfolgtem und Verfolgendem noch das eilige Zuwerfen einer brennenden Dynamitstange […]. Die finale Explosion ereignet sich gar im gezeichneten Comic-Look« (Scholz, 55).

37] Laut Andreas C. Knigge kann bereits die ›Serialität‹ der (zunächst) als Trilogie konzipierten STAR-WARS-Filmreihe als Bezugnahme »auf die Comic-Serials der vierziger Jahre« (Knigge 1996, 323) verstanden werden. Darüber hinaus bemerkt der Autor, dass »Star Wars‹ ein rasanter Mix aus Verschwörungsgeschichte, J. R. R. Tolkien entlehnten Fantasywelten, Slapstick, Mystik und Ritterfilm [ist],

in dem strahlende Helden und eklige Bösewichte in orientalisch anmutenden Wüsten in Westernsaloons einkehren oder sich funkensprühende Schlachten im Weltraum liefern; Laserschwerter und Strahlenpistolen wirken wie direkte Reminiszenzen an ›Flash Gordon‹« (ebd.).

38] Überdies konstatiert Andreas C. Knigge, dass George Lucas' STAR-WARS-Epos 1977 ebenfalls »das Zeitalter der Blockbusterfilme« (Knigge 1996, 323) einleitet und »den Beginn einer multimedialen Allianz [markiert], die sich seit den achtziger Jahren als Strategie für die moderne Mediengesellschaft maßgebend wurde. Comic-Adaptionen erschienen noch im gleichen Jahr sowohl in Form von Zeitungsstrips wie auch in Comic-Heften, später schrieben Romane und weite Comics die Saga fort« (ebd.).

39] Laut Chantal Russo lässt sich die Entwicklung von Comicverfilmungen in zwei Phasen einteilen: »die Phase der klassischen Form der Comic-Adaption sowie die Phase der Comic-Verfilmung digitalen Zuschnitts« (Russo, 37). Dabei greifen klassische analoge Verfilmungen wie SUPERMAN, vor allem auf inhaltliche Aspekte der Comicvorlagen zurück. Im Gegensatz dazu können aktuellere Produktionen mit Hilfe digitaler Filmtechnik auch die comicspezifische Ästhetik ihrer grafischen Vorlagen remedialisieren.

40] Für eine detaillierte Auseinandersetzung mit den Comicfilmen SIN CITY und IMMORTEL (AD VITAM) vgl. Sina (2012 u. 2014). Zudem befasst sich die Autorin in ihrem Dissertationsprojekt *Comic – Film – Gender. Zur (Re)medialisierung von Geschlecht im Phänomen ›Comicfilm‹* ausdrücklich mit Prozessen der Remedialisierung sowie ästhetischen Wechselbeziehungen zwischen Comic und Film.

41] Mit Hilfe digitaler Bearbeitungsmittel remedialisiert SIN CITY das abstrakte grafische Konzept seiner Comicvorlage: »All dessen Ausdrucksmittel – gekippte Perspektiven, übertriebene Beleuchtung und unmotivierte Schatten, verschwimmende Hintergründe – gelangen zur Anwendung« (Rodek, o. S.). Der Einsatz digitaler Tricktechnik bildet auch die Grundlage für die Remedialisierung comichafter Elemente in IMMORTEL (AD VITAM). So gelingt es Bilal z. B. durch die Präsentation diverser holografischer Schriftzüge das comictypische Wechselspiel bildlicher und linguistischer Zeichen in das Medium Film zu übertragen.

42] Umgekehrt imitiert und zitiert der Comic hier ebenfalls Aspekte des Films. Als Remedialisierung diverser Kriminalgeschichten, die sich auf stilistischer und inhaltlicher Ebene an die Darstellungskonventionen der *hard-boiled school of fiction* sowie des amerikanischen Film Noir anlehnen, übernehmen (und übersteigern) Frank Millers *Sin City*-Comics (ab 1991) diverse Visualisierungsmechanismen (verkantete Perspektiven und Bildausschnitte, starke Hell-Dunkel- bzw. Schwarz-Weiß-Kontraste etc.) der so genannten ›schwarzen Serie‹. In den Arbeiten von Enki Bilal – dessen Comicreihe *La Trilogie Nikopol* (ab 1980) die ›Grundlage‹ für IMMORTEL (AD VITAM) liefert – lassen sich wiederum diverse Remedialisierungen des Films beobachten. Zu Beginn des Comicalbums *Froid Equateur* (1991) präsentiert Bilal seinen Leser_innen beispielsweise eine Panelsequenz, deren Anordnung und Gestaltung der eines Filmstreifens ähnelt.

43] Für die Durchsicht des Artikels und wertvolle Anregungen danke ich Bernd Leiendecker, Angelika und Michael Sina sowie Bianca Westermann.

CLOSURE
Kieler e-Journal für Comicforschung

Autor
Janwillem Dubil (Kiel)

Aufsatztitel
Blau ist eine warme Farbe – unter vielen. Adaption und Variation der Comicverfilmung in LA VIE D'ADÈLE, CHAPITRES 1 & 2

Journal
Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014) – www.closure.uni-kiel.de

Empfohlene Zitierweise
Janwillem Dubil: Blau ist eine warme Farbe – unter vielen. Adaption und Variation der Comicverfilmung in LA VIE D'ADÈLE, CHAPITRES 1&2. In: Closure. Kieler e-Journal für Comicforschung 1 (2014), S. 122–135. <http://www.closure.uni-kiel.de/closure1/dubil>. 11.11.2014.

Herausgeber_innen
Cord-Christian Casper, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Susanne Schwertfeger, Rosa Wohlers

Redaktion & Layout
Cord-Christian Casper, Constanze Groth, Julia Ingold, Gerrit Lembke, Marie-Luise Meier, Susanne Schwertfeger, Dennis Wegner, Rosa Wohlers

Technische Gestaltung
Marie-Luise Meier

Kontakt
Homepage: http://www.closure.uni-kiel.de – e-Mail: closure@comicforschung.uni-kiel.de

GEFÖRDERT VOM
Bundesministerium für Bildung und Forschung

Das Projekt ist von PerLe (Projekt erfolgreiches Lehren und Lernen) im Rahmen des Qualitätspakts Lehre unterstützt worden. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 01PL12068 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt beim Autor bzw. der Autorin.

Blau ist eine warme Farbe – unter vielen

Adaption und Variation der Comicverfilmung in LA VIE D'ADÈLE, CHAPITRES 1 & 2

Janwillem Dubil (Kiel)

Dass die Verfilmung von Superheldencomics in den letzten zehn Jahren eine enorme kommerzielle Zugkraft entwickelt hat, ist hinreichend bekannt: Bereits die Einblendung des Logos eines amerikanischen Verlagsriesen wie DC oder Marvel zu Beginn eines Trailers reicht aus, um das Blockbuster-Publikum in freudige Erwartungshaltung zu versetzen – selbst wenn nur wenige Zuschauer_innen je ein Heft der Vorlagen zur Hand genommen haben dürften.

Dass der Comic sich vom Status eines Kinder- und Jugendmediums weitgehend emanzipiert hat und anspruchsvolle Geschichten erzählt, die sich hinter den Referenzwerken der ›Buchstabenliteratur‹ nicht zu verstecken brauchen, ist eine Erkenntnis, die im Feuilleton seit den 2000er Jahren propagiert wird (vgl. Ditschke, 37f.). Dennoch begegnet das Publikum den Adaptionen dieser Werke nicht frei von Ressentiments: Für den Arthouse-Kinogänger scheint das Genre der Comicverfilmung noch immer gleichbedeutend mit den omnipräsenten Abenteuern von Superman oder Captain America – und daher mit dem Makel des Trivialen behaftet. Während das kulturelle Prestige der Buchstabenliteratur eine filmische Adaption in der Regel aufwertet, ist der Verweis auf eine Comic-Vorlage dem Erfolg jenseits der Multiplexe wenig zuträglich.

Als LA VIE D'ADÈLE, CHAPITRES 1 & 2 (2013), die Verfilmung von Julie Marohs *Le bleu est une couleur chaude* (2010) im Sommer 2013 auf dem Filmfestival von Cannes mit dem Hauptpreis ausgezeichnet wurde, wirkte dies wie der Beginn eines Paradigmenwechsels, der Comics als Vorlagen anspruchsvoller Kinoproduktionen salonfähig machen würde. Ein Eindruck, der sich schnell als Trugschluss entpuppen sollte: In seiner Dankesrede erwähnte Abdellatif Kechiche Marohs Werk mit keinem Wort, woraufhin die Künstlerin »in ihrem Blog die Kränkung, dass der Regisseur […] ihre Urheberschaft unterschlagen hatte« (Midding, 34), bezeugte. Auch für den Verleih scheint die Vorlage wenig bemerkenswert zu sein, wie sich etwa an dem deutschen Filmplakat ablesen lässt: »Frei nach dem Comic von Julie Maroh« (Abb. 1, links) steht dort unter dem Filmtitel versteckt, wobei die grauen Lettern sich kaum

von dem hellgrauen Grund abheben – einzig der Name der Autorin ist durch die größere Schriftstärke besser zu identifizieren. Deutlich zu erkennen sind hingegen der Name des Regisseurs, der Verweis auf den Triumph in Cannes und der Originaltitel des Films, wodurch der Ursprung im Comic heruntergespielt wird – oder es wird zumindest suggeriert, dass zwischen Vorlage und Adaption keine allzu intensiven inhaltlichen und formalen Zusammenhänge bestünden. Eine Taktik, die aufging: Die Rezensent_innen des Films übernahmen die ›frei-nach‹-Verortung dann gleich unreflektiert (vgl. Schaar, 27) oder pflichteten ihr zumindest bei. So ist etwa die Rede davon, dass man sich lediglich an den Comic »anlehne« (Midding, 34), zumindest aber werden die Freiheiten betont, die sich der Film »bei der Umsetzung herausgenommen« (Hofmann, 70) habe. Zusammengefasst sprechen diese Kommentare eine klare Sprache, die vor allem eines betont: Mit dem Comic hat LA VIE D'ADÈLE nichts mehr gemein.

Zu erwarten wäre also, was in der Forschung zur Literaturverfilmung als »Aneignung von literarischem Rohstoff« beschrieben wird – eine Adaption, die eine »Übernahme herausgenommener Handlungselemente oder Figuren, die man im autonomen Filmkontext für brauchbar hält«, betreibt, dabei aber »Sinn und Form der Vorlage im ganzen unbekümmert mißachtet« (Kreuzer, 27). Dass dies eine grobe Fehlinterpretation ist, legt allerdings bereits der Vergleich des eingangs erwähnten Filmplakats mit dem Titelbild seiner Vorlage nahe; die internationale Variante zeigt es sogar noch deutlicher: Das Motiv ist offensichtlich entlehnt, Farbdramaturgie und Typografie des Titels sogar direkt übernommen – anscheinend findet hier doch eine intensivere Auseinandersetzung mit dem Ausgangsmedium statt, als es in der öffentlichen Wahrnehmung den Anschein erweckt. Tatsächlich weist der Film eine ganze Reihe von Besonderheiten auf, an denen sich ablesen lässt, dass sein Ursprung im Comic mitnichten verschämt herunterge-

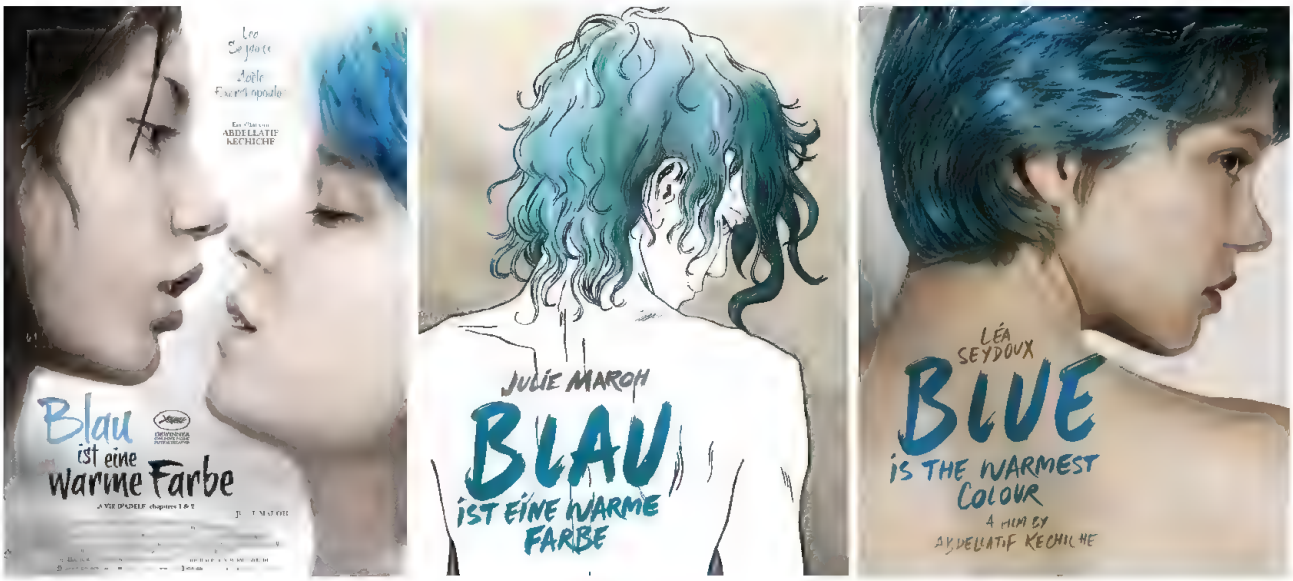


Abb. 1: Deutsches Filmplakat (links), deutsches Buchcover (Mitte), internationales Filmplakat (rechts).

spielt oder leichtfertig den Anforderungen des Zielmediums geopfert wird, sondern vielmehr eine kreative Auseinandersetzung mit den Herausforderungen einer gezeichneten Vorlage stattfindet. Nach Helmut Kreuzer ließe sich eine solche Adaption als »interpretierende Transformation« beschreiben, da »nicht nur das erzählte Geschehen, sondern auch das Erzählgeschehen« umgesetzt wird, das »auf den Akt des Erzählens verweist und […] vermittelt, wie das Dargestellte angemessen aufzufassen sei« (Kreuzer, 28). Die Auseinandersetzung erfolgt in diesem Fall nicht exklusiv auf der inhaltlichen Ebene, sondern berücksichtigt sowohl »die Spezifik der Vorlage und ihres Mediums« als auch die Spezifik des Films auf »künstlerischer« Ebene (ebd.). Diesen Vorgang am Beispiel zu spezifizieren, ist das Hauptanliegen der folgenden Ausführungen, wobei es sich empfiehlt, *Le bleu est une couleur chaude* zunächst auf die Herausforderungen zu untersuchen, die an eine Verfilmung gestellt werden.

Diesbezüglich lässt sich festhalten, dass es sich bei dem Ausgangstext um einen autobiografisch gefärbten Comic-Roman handelt, der eine abgeschlossene Handlung mit einem Umfang von 152 Seiten präsentiert, die weitgehend in enger Folge erzählt wird. Dies bedeutet, dass sich zwischen den einzelnen Panels einer Szene keine gravierenden zeitlichen Sprünge befinden, weshalb sich der Zusammenhang der Sequenzteile unmittelbar aus ihrer Abfolge erschließt. Andreas C. Knigge attestiert einer auf diese Art stringent entwickelten Narration, deren »Bildmomente« direkt miteinander verknüpft sind, wie »ein filmischer Ablauf« (Knigge, 15f.) zu wirken – ein Prädikat, das die Sekundärliteratur durchzieht (vgl. Dolle-Weinkauff, 290; Platthaus, 242; Grünewald, 38).

Erzählt wird dabei von der 16-jährigen Schülerin Clementine – der Film benennt diese Figur nicht nach der Vorlage, sondern nach ihrer Darstellerin Adèle Exarchopoulos –, die erste hetero- und homosexuelle Liebeserfahrungen sammelt und sich schließlich in die Kunststudentin Emma verliebt. Nach einigen Umwegen werden die beiden ein Paar, wobei ihre Beziehung zum Bruch mit Clementines engstirnigen Eltern führt. Im Anschluss springt die Handlung einige Jahre in die Zukunft, die beiden Frauen sind mittlerweile berufstätig und leben zusammen. Clementines Affäre mit einem Kollegen führt jedoch zur Trennung, später erkrankt sie an einer Lungenhypertonie und stirbt an dieser. Nach der Beerdigung sucht Emma die Eltern ihrer ehemaligen Freundin auf, die ihr als Clementines Vermächtnis die Tagebücher ihrer Tochter aushändigen, anhand derer Emma den Anfang ihrer Beziehung noch einmal aus Clementines Perspektive durchlebt. Das Aufeinandertreffen mit den Eltern dient hier als Rahmenhandlung, an der, motiviert durch die Tagebucheinträge, diverse Rückblenden ansetzen.[1] Dabei liegt der erzählerische Schwerpunkt auf dem Kennenlernen der beiden Frauen, den Problemen eines Coming-Outs und dem Überwinden von Anfeindungen und Vorurteilen ihrer Umwelt; die Trennung und der Tod Clementines beschränken sich auf lediglich 27 Seiten.

Bemerkenswert ist, wie *Le bleu est une couleur chaude* die Möglichkeiten des Comics, Schrift und Bild zu kombinieren nutzt, um die beiden Handlungsebenen zu verbinden: Die Tagebucheinträge sind als Textkästen in die Panels integriert und fungieren als Übergang zwischen Rahmen- und Binnenerzählung (Abb. 2). Dabei werden die Ein-

träge parallel mit dem bildlichen Code und der in Sprechblasen vermittelten Figurenrede abgebildet – eine Gleichzeitigkeit, die sich filmisch nicht adäquat auflösen lässt. Zwar könnte Clementines Erzählerstimme durch Einsatz eines *voice overs* realisiert werden, damit würde allerdings auf ein gemeinhin als »unfilmisch« angesehenes Stilmittel zurückgegriffen werden, da es den Eindruck erweckt, »dass die Filmemacher nicht fähig waren, ihre Geschichte mit reinen Bild-Ton-Kombinationen ohne Verwendung von Sprache zu erzählen« (Staiger, 90). Hinzu kommt, dass es nicht möglich wäre, gleichzeitig die Rede der Binnenhandlung wiederzugeben, und die Artikulation der Tagebucheinträge außerdem mit der visuell präsentierten Handlung synchronisiert werden müsste. Aus diesem Grund lässt sich *Le bleu est une couleur chaude* letztlich kein filmischer, sondern ein comic-spezifisch komprimierter Stil attestieren: Die Dauer, die Erzähler- und Figurenrede des Einzelbildes zur Artikulation benötigen würden, überschreitet in der Regel die Dauer der bildlich dargestellten Vorgänge. Unterstützt wird ein ›unfilmischer‹ Eindruck, wie noch auszuführen sein wird, durch das Seitenlayout: Während sich der filmische Stil im Comic durch wenige, schnell erfassbare Einzelbilder pro Seite und kurze Dialogtexte auszeichnet (vgl. Knigge, 20), müssen die meist zahl- und bisweilen auch textreichen Panels auf den Seiten von *Le bleu est une couleur chaude* aufmerksam gelesen werden.

Adaption von Handlung und Erzählstruktur

Betrachtet man zunächst die Handlung in Vorlage und Adaption, lässt sich der wohl auffälligste Unterschied in der Abwandlung des Schicksals der Hauptfigur erkennen: Während der Comic am Ende »einen eher abgegriffenen Heldentod bemüht, um die Geschichte zum großen Drama aufzubauschen« (Hofmann, 70), sieht man Adèle in der letzten Szene des Films in eine ungewisse Zukunft gehen – der »Kinogänger darf die sachte Hoffnung hegen, dass es im Leben von Adèle noch ein drittes und viertes Kapitel geben könnte« (Midding, 35). Diese Veränderung lässt sich dabei durchaus aus den Differenzen der beiden Zeichensysteme erklären:

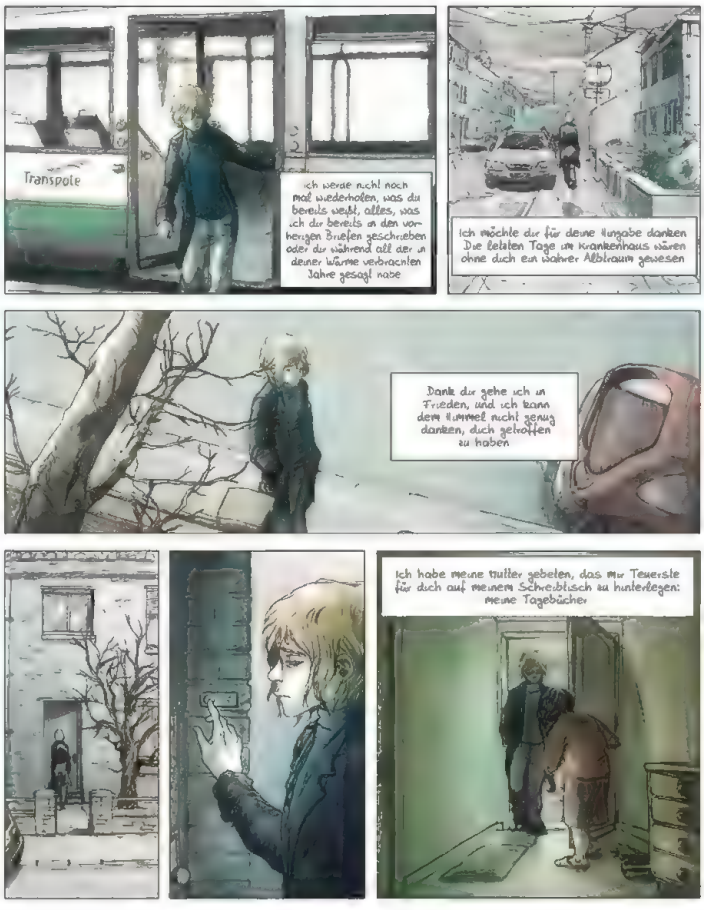

Transpole
Ich werde nicht noch mal wiederholen, was du bereits weißt, alles, was ich dir bereits in den vorherigen Briefen geschrieben oder dir während all der in deiner Wärme verbrachten Jahre gesagt habe
Ich möchte dir für deine Hingabe danken. Die letzten Tage im Krankenhaus wären ohne dich ein wahrer Albtraum gewesen
Dank dir gehe ich in Frieden, und ich kann dem Himmel nicht genug danken, dich getroffen zu haben
Ich habe meine Mutter gebeten, das mir Teuerste für dich auf meinem Schreibtisch zu hinterlegen: meine Tagebücher

Abb. 2: *Blau ist eine warme Farbe* (Maroh, 6).

Da es sich beim Comic um eine Erzählform handelt, »deren Narrationselemente unvollständig sind und die erst in der Zusammenfügung ein sinnhaftes Ganzes ergeben«, sind seine Rezipient_innen darin geübt, »etwas als vollständig wahrzunehmen, obwohl man es nur bruchstückhaft sieht« (Wendt, 14f.). Dieser Induktionsvorgang bezieht sich zwar primär auf das Füllen der Auslassungen zwischen den Panels, greift aber auch bei größeren Zeit- oder Gedankensprüngen. Folglich ist auch ein Finale akzeptabel, das in einem bestenfalls vagen Verhältnis zu der vorangegangenen Handlung steht – Clementines Krankheit wird erst im letzten Fünftel des Comics überhaupt etabliert. Im Gegensatz dazu präsentieren Filme eine Erzählung, die »ähnlich wie ein reales Ereignis vor den Augen des Betrachters abläuft« (Knigge, 15), und bemühen sich

> durch den Einsatz bestimmter narrativer und visueller Techniken die Mechanismen ihrer eigenen Konstruiertheit bewusst zu verbergen […], um ihren Zuschauern eine möglichst glaubwürdige filmische Illusionswelt zu präsentieren. (Sina, 68)

Aus diesem Grund sind sie auch darauf angewiesen, eine nachvollziehbare Abfolge von Ereignissen darzustellen[2] – plötzlich und ohne erkennbare Motivation eintreffende Schicksalsschläge wie Clementines Krankheit stellen einen Bruch mit der Illusionsbildung dar, da sie den Versuch verdeutlichen, Dramatik zu forcieren.

Mit dem Überleben Adèles verliert auch die Rahmenhandlung ihre narrative Funktion und findet folglich keinen Eingang in den Film, wodurch auch die Adaptionsproblematik der Tagebucheinträge umgangen wird. Dabei werden nicht nur die unterschiedlichen Zeitebenen der Vorlage aufgehoben, sondern auch das Verhältnis von Erzählzeit und erzählter Zeit angeglichen: Zwar lässt LA VIE D'ADÈLE wie die Vorlage »in einem irritierenden filmisch zeitlosen Vergehen der Zeit Adèle ihren Beruf als Kindergärtnerin und Lehrerin finden« (Schaar, 27), räumt dem darauf folgenden Zerwürfnis zwischen den Frauen aber mehr Platz ein, wodurch eine gleichmäßigere Gewichtung der beiden Abschnitte in ihrem Leben erreicht wird. Das Prinzip des Films ist folglich die Fokussierung der Liebe und des Begehrens seiner Protagonistinnen, wohingegen der Comic dies zugunsten der familiären und gesellschaftlichen Konflikte, die nicht zuletzt in der gestrichenen Rahmenhandlung ausgetragen werden, zumindest zeitweise in den Hintergrund rückt.

Obgleich dieser Einschätzung zuzustimmen und somit festzuhalten ist, dass LA VIE D'ADÈLE Elemente des Comics eliminiert, sind seine Szenen, besonders im ersten Kapitel, doch mehrheitlich der Vorlage entlehnt und inhaltlich sinnerhaltend adaptiert. Ein Unterschied besteht allerdings darin, dass sie teilweise erheblich erweitert wurden, wobei vor allem die Dialoge zwischen Adèle und Emma deutlich ausgebaut sind. Diese Modifikation lässt sich als Teil einer Emotionalisierungsstrategie lesen, deren Bedarf aus einer grundlegenden Differenz zwischen Comic und Film resultiert: Wie etwa Jakob F. Dittmar betont, unterscheiden sich

> Printmedien […] von ton- und bildgebenden Medien dadurch, dass sie vom Rezipienten wesentlich mehr Aktivität und Energieaufwand verlangen, als etwa das Fernsehen, in dem die Information aktiv geliefert wird, (Dittmar, 20)

folglich ist in gedruckten Geschichten »der Anspruch an seine Vorstellungskraft […] deutlich größer« (ebd.).

Dies hat zur Folge, dass die Induktionsprozesse, die bei der Lektüre eines Comics vorgenommen werden, um die Leerstellen der Erzählung zu füllen, vermehrt das Einbringen eigener Erfahrungen und Emotionen herausfordern, wodurch eine Einfühlung in die Figuren und die Situationen, in denen sie agieren, stattfindet. Da der Anspruch, den der Film an die Vorstellungskraft stellt, deutlich geringer ist, müssen Inhalte modifiziert werden, um eine vergleichbare Einbindung der Rezipient_innen zu erzielen. So räumt LA VIE D'ADÈLE etwa den besagten Gesprächen seiner Protagonistinnen mehr Zeit ein als die Vorlage und eröffnet damit die Möglichkeit, Adèle und Emma besser kennenzulernen, ihre individuellen Ansichten nachzuvollziehen und überdenken zu können.

Seitenkomposition und Kameraführung

Die Seitenkompositionen von *Le bleu est une coleur chaude* sind insgesamt sehr schematisch, eine Seite setzt sich in der Regel aus drei bis vier Bildreihen zusammen, die wiederum aus ein bis vier Panels bestehen. Gravierende Abweichungen von diesem Muster finden sich nur, wenn besondere zeitliche oder dramatische Einschnitte der Handlung unterstrichen werden sollen: So wird etwa die Phase, in der Clementine und Emma als Paar zusammenleben und ihren jeweiligen Berufen nachgehen (Abb. 3), verdeutlicht, indem eine schlafende Clementine über das gewohnte Panelraster gelegt wird, dessen Bilder ihre Ausbildung wie im Zeitraffer zusammenfassen.[3] Die Panels gleichen sich bis auf wenige Ausnahmen in der rechteckigen Form und konstant bleibenden

Ich habe Emmas Eltern schneller kennengelernt als geplant
... ich bin schneller erwachsen geworden als geplant
Eine Realität, die weit weg ist von meinen Jungmädchenträumen

Abb. 3: *Blau ist eine warme Farbe* (Maroh, 130).

Höhe; sieht man von den seltenen Fällen ab, in denen ein Panel noch einmal horizontal mittig unterteilt wird, variieren sie lediglich in der Breite. Dabei werden dynamische Darstellungsweisen weitestgehend vermieden: Der Panelrahmen bleibt eine unverletzte Grenze, da er nicht, wie im amerikanischen Superheldencomic üblich, durchbrochen und nur selten konsequent durch schräges Auslaufen nach links oder rechts mit dem angrenzenden Sequenzteil ineinander geschnitten wird,[4] eine Technik, wie sie der Manga zelebriert. Stattdessen erzeugen die gleichmäßigen, klar strukturierten Seitenkompositionen einen streng geometrischen, statisch-unbewegten Eindruck – ein typisches Merkmal des frankobelgischen Comics, wie es bereits mit Hergés *Tintin au pays des Soviets* (1929) populariziert wurde.

Im Falle einer Adaption stellt sich nun die Frage, ob und wenn ja, wie eine derartige Optik im Film umsetzbar ist – eine Herausforderung, die sich neben der Montage vor allem an die Kameraführung richtet. Comicverfilmungen haben sich mit dieser Problematik bereits zu Beginn der 1990er Jahre auseinandergesetzt, wie sich etwa am Beispiel von Warren Beattys DICK TRACY (1990) nachvollziehen lässt, der nach dem gleichnamigem Strip von Chester Gould (1931) entstand: Um der Statik der Vorlage gerecht zu werden, findet Bewegung hier vornehmlich innerhalb des Bildausschnitts und durch die Montage statt, Kamerabewegungen werden in Situationen vermieden, in denen sie nach den Konventionen der Filmsprache zu erwarten wären (vgl. Cohen, 33). Ein entsprechender Zugang wäre theoretisch auch bei der Adaption von *Le bleu est une coleur chaude* praktikabel, tatsächlich aber wählt die Adaption einen anderen Ansatz: Verwendung findet hier eine »bewegte Kamera« (Schaar, 26), welche die Figuren in langen fließenden Bewegungen »in liebevoll agiler Konzentration« (Midding, 35) begleitet. Die daraus resultierende lange Dauer der Einstellungen führt zu einer niedrigen Schnittfrequenz, bei der sich Szenen ausdehnen, die im Comic in wenigen Panels auf ihre Kernaspekte reduziert werden. Erkennbar wird dies etwa auf Seite 56 (Abb. 4), die eine komprimierte Unterhaltung zwischen Clementine und Emma zeigt: Im letzten Panel der ersten Reihe bricht Clementines Dialog mitten im Satz ab, es folgt eine auffallend breite Auslassung zur zweiten Reihe und ein stummes Einzelbild, das einen neuen Ort etabliert. Das nächste Panel zeigt Emma, die über ein anderes Thema spricht, unmittelbar bevor sie das Gespräch beendet – der eigentliche Verlauf muss aus den im Bild vorhandenen Informationen erschlossen werden. LA VIE D'ADÈLE zeigt an dieser Stelle hingegen einen ausführlichen Dialog, in dem sich die Figuren auf einer Bank im Park über Kunst und Literatur austauschen.

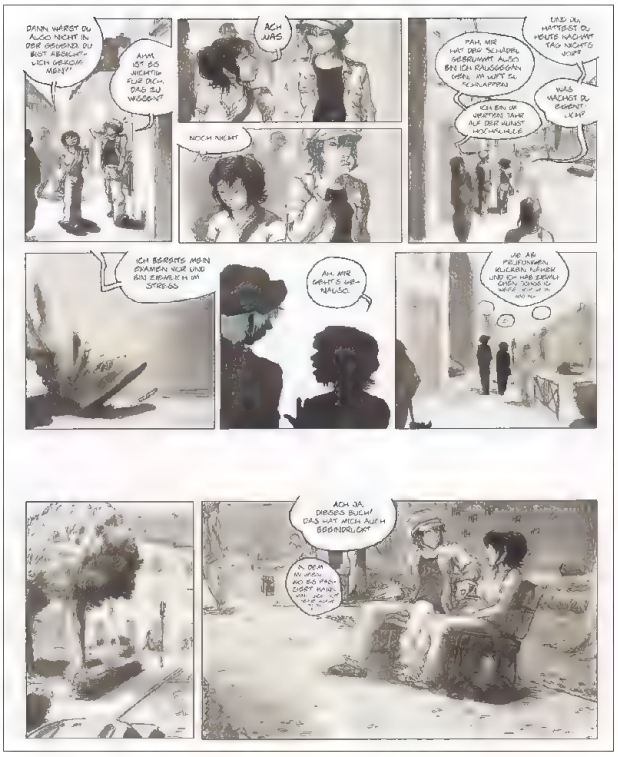


Abb. 4: *Blau ist eine warme Farbe* (Maroh, 56).

Gleichzeitig lässt sich diese Vorgehensweise im Kontext der Comicverfilmung als Versuch lesen, entscheidende Differenzen der beiden Kunstformen zu kompensieren – den Unterschied zwischen unbewegtem und bewegtem Bild sowie den Widerspruch zwischen selbst- und fremdgesteuerter Rezeption: Der Comic muss gelesen werden, »indem man wie beim Buch [...] Seiten umblättert; man kann mühelos vorblättern, zurückblättern, verweilen. All das gelingt beim Film nicht« (Ahrens, 15). Als Druckerzeugnis besteht für den Comic schließlich nicht die Gefahr, dass sich seine Bilder verflüchtigen, ein Panel kann daher

beliebig lange betrachtet werden, während die Rezeptionsdauer von Bildelementen im Film festgelegt ist.

Die langen Einstellungen von LA VIE D'ADÈLE bemühen sich nun, diesen Aspekt abzuschwächen: In ihnen wird in der Regel nicht der Bildinhalt variiert, sondern lediglich die Perspektive darauf. Wenn die Kamera etwa um die im Park miteinander redenden Frauen kreist, lässt sich die Anordnungen der Figuren im filmischen Raum eingehender betrachten, als würde zwischen unterschiedlichen Blickwinkeln auf diese Szene hin und her geschnitten. Das Arrangement eines Panels, dessen Bildinhalt in Form von Figuren und dem Hintergrund, vor dem sie platziert werden, nicht variiert, wird somit beibehalten, durch die bewegte Kamera, die sich frei in diesem Bildausschnitt bewegen kann, allerdings um ein filmisches Element ergänzt. In diesen Einstellungen gelingt es LA VIE D'ADÈLE, die Bildsprachen von Comic und Film zu verknüpfen, ohne dabei eine Kunstform zugunsten der anderen zurücktreten zu lassen.

Stilisierung der Figuren

Wie Harry Morgan betont, sind »Schnelligkeit der Ausführung und unmittelbare Möglichkeit der Identifikation für den Leser« die visuellen »Wesenszüge des Comics«, viele seiner klassischen Figuren sind daher eher »geschrieben« als »gezeichnet« und ähneln in dieser Form chinesischen Schriftzeichen (Morgan, 140). Comicfiguren sind folglich durch ihre direkte »Lesbarkeit« geprägt – »vergleichbar mit einem kommerziellen Logo« (ebd.). Um eine solche »unmittelbare Wiedererkennbarkeit« zu erreichen, hat eine Figur sich stets selbst zu gleichen und von Panel zu Panel zu wiederholen. Es ist daher von elementarer Bedeutung, dass die Protagonist_innen eines Comics »auf wenige Züge« reduziert werden können, »so dass sie auf den ersten Blick identifizierbar sind« (ebd., 142). Mangelt es einer Figur an »markanter Charakteristik« oder unterscheidet sie sich »von einem Bild zum nächsten«, ist es für die Rezipient_in schwierig, sie zu identifizieren. Der Comic ist folglich »durch eine Übercodierung definiert«, die »auf maximale Wirkung zielt« (ebd., 143). Überträgt man diese Erkenntnisse auf *Le bleu est une couleur chaude*, so ließen sie sich am Beispiel Emmas exemplifizieren, die durch das Merkmal ihrer blauen Haare und deren hervorstechender Gestaltung eine unmittelbare Erkennbarkeit aufweist, obgleich ihr übriges Figurendesign unauffällig ist. Auch an Clementine lässt sich die Übercodierung erkennen, kennzeichnen sie doch ihre kindliche Erscheinung und die betont großen, vornehmlich weit aufgerissenen Augen bar jeder Subtilität als Prototyp der jungen Frau im Übergang zur Adoleszenz, die staunend einen ersten Blick in die Welt des Erwachsenenlebens wirft.

Stellt man nun die Frage nach der Adaptierbarkeit dieser Darstellung, so ist zunächst festzuhalten, dass der Film verglichen mit dem Comic hier unter umgekehrten Vorzeichen operiert. Schließlich ist die Erscheinung einer Figur die bewegte Abbildung des Schauspielers, die sich nicht auf wenige, markante Züge beschränkt, sondern Wiedererkennbarkeit gerade durch eine Vielzahl von Details gewährleistet (vgl. Hickethier, 626). Kontinuität entsteht durch die gleichbleibende Physiognomie der Darsteller_in, deren Aussehen anders als bei einer Comicfigur konstant bleibt.[5] LA VIE D'ADÈLE greift nun die Wiedererkennbarkeit und Übercodierung der Vor-

lage auf und pointiert sie, soweit dies filmisch möglich ist, ohne die Grenze zum Grotesken oder Fantastischen zu überschreiten.

Dies geschieht zunächst durch die Wahl zweier Hauptdarstellerinnen, die über eine ausgeprägte Physiognomie verfügen. Durch ihre markanten Gesichtszüge und die auffällige Zahnlücke ist Adèle bereits eine prägnantere Erscheinung als die abseits ihrer Frisur eher unterdefinierte Vorlage, gleichzeitig bemüht sich LA VIE D'ADÈLE aber auch, diese Aspekte ihres Aussehens prominent in Szene zu setzen. Dies wird besonders deutlich, wenn man zum Vergleich die etwa zur selben Zeit entstandene Produktion L'ENFANT D'EN HAUT (2012) heranzieht, in der Seydoux ebenfalls eine Hauptrolle spielt, ihre charakteristischen Merkmale aber nicht ausgespielt werden. Exarchopoulos entspricht mit ihren großen braunen Augen und den auffällig ausgeprägten Schneidezähnen zunächst dem Kindchen-Schema, das *Le bleu est une couleur chaude* für die Figur entwirft. Gleichzeitig wird dessen eindimensionale Übercodierung von der Adaption aufgebrochen, da die Figur abseits der juvenilen Merkmale durchaus weiblichen Schönheitsidealen entspricht (vgl. Schaar, 27). Adèles Körper ist nicht knabenhaft wie der Clementines, sondern weist ausgeprägte Geschlechtsmerkmale auf.

Abb. 5: LA VIE D'ADÈLE.

Emmas markante Frisur ordnet *Le bleu est une couleur chaude* zudem in eine Traditionslinie des frankobelgischen Comics ein, wo die auffällige Gestaltung von Haaren traditionell entscheidenden Einfluss auf die Codierung der Figuren hat (vgl. Platthaus, 161). Nahezu alle klassischen Figuren, von Hergés Tintin über André Franquins Spirou hin zu Morris' Lucky Luke verfügen über Frisuren, die Schwerkraft und Umwelteinflüssen zu trotzen scheinen – so steht etwa Tintins Tolle stets aufrecht, unabhängig davon, ob er sich in einem Sturm, im Wasser oder gar in einer startenden Rakete befindet. An den Protagonistinnen des Films lässt sich ein ganz ähnliches Phänomen erkennen, obgleich die Vorlage dies nicht herausfordert: Emmas Frisur scheint wie zementiert, ihre Haare liegen stets gleich und haben konstant dieselbe Länge, wodurch – in Verbindung mit ihrer auffälligen Tönung – eine markante Kontinuität geschaffen wird: Die Adaption konstruiert also die unmittelbare Wiedererkennbarkeit des Comics nicht für die komplette Figur, sondern speziell für ihr Haar. Während Clementine diesbezüglich unauffällig gestaltet ist, hängt Adèle stets entweder eine Haarsträhne ins Gesicht oder dieses wird von zwei herabfallenden Strähnen links und rechts

gerahmt (Abb. 5). Eine solche Codierung ist im Comic absolut üblich, im Film sticht sie jedoch deutlich hervor: Adèles Strähnen scheinen in ihrer Stellung fixiert, sie bewegen sich zwar im Wind, werden von ihr aber nicht aus dem Gesicht gestrichen, wie es zu erwarten wäre, wenn sie sich in ihr Blickfeld schieben. Die Frisuren der Hauptfiguren werden somit wie im Comic arrangiert – einmal festgelegt bleiben sie über Szenen hinweg erhalten, womit sowohl eine Abgrenzung von den übrigen Akteur_innen des Films als auch eine Wiedererkennbarkeit im Geiste des Comics erzielt wird.

Kolorierung und Einfärbung

In seiner Besprechung des Films rätselt Rüdiger Suchsland darüber, was Kechiche »dazu inspiriert haben mag, blau zur Leit- und Zentralfarbe seines neuen Films […] zu bestimmen« (Suchsland, 122) – angesichts der Vorlage eine denkbar leicht zu beantwortende Frage. So präsentiert *Le bleu est une couleur chaude* seine Binnenerzählung »in Schattierungen von Grau und Schwarz getaucht« (Horst, 64), die nur von blauen Farbtupfern, in den meisten Fällen Emmas in diesem Ton kolorierten Haaren, akzentuiert werden. Die Rahmenhandlung und der Abschnitt über das Zerbrechen der Partnerschaft, in der Emma ihr Haar blond zu tragen beginnt, werden hingegen vierfarbig dargestellt, allerdings mit einem Verzicht auf ›bunte‹ Kolorierungen: Die Zeichnungen erinnern an Aquarelle, ihre farblich dezente Gestaltung hebt sie nicht allzu stark von den in Graustufen dargestellten Rückblenden ab. Die dramaturgische Komponente hinter dieser Konzeption ist dabei denkbar konventionell: Der Farbverzicht bei der Gestaltung der Binnenhandlung dient der Markierung von Vergangenem und befördert gleichzeitig die Distinktion der beiden Erzählebenen. Daneben erscheint Emma als einer von wenigen ›Lichtblicken‹, der Farbe in den ›grauen Alltag‹ Clementines bringt – mit dem Verschwinden der blauen Tönung aus Emmas Haaren beginnt sich auch die Harmonie der Partnerschaft zu verflüchtigen. Die ersten Seiten der Rahmenhandlung wirken dann bereits, als sei mit dem Tod Clementines alle Farbe aus dem Leben sowohl ihrer Eltern als auch Emmas gewichen.

Le bleu est une couleur chaude erinnert diesbezüglich an die Kombination von Schwarz-Weiß mit einer einzelnen Signalfarbe, wie sie Frank Millers Comic-Roman *That Yellow Bastard* (1996) aus dem *Sin City*-Zyklus popularisierte. Dabei wurde lediglich die Titelfigur gelb koloriert und auf diese Weise ein selbstreferenzielles, ironisch gebrochenes Spiel mit den Zeichen des Comics und sprachlichen Doppeldeutigkeiten betrieben: ›Yellow‹ lässt sich hier sowohl mit ›gelb‹ als auch mit ›feige‹ oder ›hinterhältig‹ übersetzen. Miller verleiht der Figur beide Attribute. Als Referenz fungiert zudem Richard Felton Outcaults Strip *The Yellow Kid* (1896), dessen mit einem gelben Hemd bekleideter Protagonist zur ersten populären Figur des Comics werden sollte. Einer entsprechenden Verweisebene entbehrt *Le bleu est une couleur chaude* zwar, die sprachliche Doppeldeutigkeit findet sich aber auch hier – allerdings in Form der Umdeutung konventioneller Konnotationen: Wenn der Titel selbstbewusst verkündet, blau sei eine ›warme Farbe‹, so bezieht sich dies auf das im Comic geäußerte Empfinden Clementines, deren Liebe zu Emma den eigentlich als kalt konnotierten Ton neu belegt hat. Während das

Gelbe in *That Yellow Bastard* zur Konstruktion von Kontrasten genutzt wird – *Sin City* kennt zwischen reinem Weiß oder tiefem Schwarz keinerlei Abstufungen – fügt sich das Blaue in die Gestaltung der grauen Umgebung ein. Dabei geht es allerdings nicht darin unter, sondern ist – zumindest im Fall Emmas – auch eine Markierung ihrer Homosexualität, die sie und ihre Partnerin zur Zielscheibe von Spott und Ausgrenzung machen: eine Signalfarbe als Zeichen drohender Kollisionen.

Eine derartige Farbdramaturgie ließe sich im Film durchaus umsetzen, etwa indem schwarz-weiße Filmbilder in der Nachbearbeitung um die entsprechenden Farbakzente ergänzt würden – tatsächlich hat SIN CITY (2005), die Adaption von Millers Zyklus, eben dieses Konzept für den Film popularisiert. Eine zweite Möglichkeit wäre es, die Tristesse, welche die Grauabstufungen oder die Kolorierung der Rahmenhandlung suggerieren, zwar als Farbfilm umzusetzen, diesen in Bezug auf Beleuchtung, Kostümdesign und Ausstattung aber auf jegliche Darstellung von Buntheit verzichten und auf diese Weise eine farblose, ›graue‹ Diegese präsentieren zu lassen,[6] in der das Blaue besonders hervorsticht.

LA VIE D'ADÈLE wählt aber einen dritten Ansatz, der visuell deutlich von der Vorlage abweicht: Er präsentiert den »Glanz des Sommers auf versonnenen Gesichtern« (Horst, 64) und zeigt durchgehend kräftige, satte Farben, die an »die dezente Künstlichkeit eines Musicals von Vincente Minnelli« (Suchsland, 122) erinnern. Diese Änderung lässt sich dabei als Konsequenz der inhaltlichen Modifikationen interpretieren. Zum einen besteht durch die Tilgung der Rahmen-/Binnenhandlungsstruktur keine Notwendigkeit mehr, unterschiedliche Ebenen der Narration visuell voneinander zu differenzieren, und auch, dass Emmas Haare sich von ihrer Umwelt nicht mehr in gleicher Intensität abheben, erscheint konsequent: Da die Problematik einer homosexuellen Beziehung in der Adaption an Gewicht verloren hat und von anderen Konflikten überlagert wird, erscheint es nicht nötig, die farbig markierte Signalisierung der Andersartigkeit zu übernehmen. LA VIE D'ADÈLE zeigt im Vergleich zu seiner Vorlage eine auch in übertragener Hinsicht ›buntere‹ Welt, in der sich blaue Elemente in verschiedenster Form und Intensität wiederfinden lassen.

So überführt der Film das Farbkonzept der Vorlage in seine Darstellung, wie Suchsland ausführt:

> Es fällt einem nicht sofort auf, aber dann doch recht früh, in der zweiten oder dritten Szene […], was dieser Regisseur mit den Farben macht: eine blaue Welt. Nicht per Computer Entsättigtes, Eingefärbtes, sondern einfaches Kostüm- und Production-Design […]. Etwa eine Schülergruppe, bei der alle etwas Blaues anhaben, und ansonsten Schwarz, Weiß, Grau. Ein öffentlicher Platz, auf dem alle Bänke blau gestrichen sind. Und dann punktuelle Gegensätze: Ein rotes Kleidungsstück. Ein grüner Busch, ein rosa Kirschblütenbaum, die rostbraune Lederjacke der Titelheldin Adèle. (Suchsland, 122)

Es lässt sich dabei als eine der stilistischen Errungenschaften der Comicverfilmung auffassen, wenn Adaptionen die »ursprüngliche Buntheit« ihrer Vorlagen »in knalligen Farben« (Coxhead, 367) übernehmen und dafür mit dem Prinzip des Films, Farbe als »Verdichtung des Realitätseindrucks« (Grob, 189) zu verwenden, brechen. Diese Vorgehensweise lässt sich bis in die 1960er Jahre zu Produktionen wie TINTIN ET LE MYSTÈRE DE LA TOISON D'OR (1961) oder BARBARELLA (1968) zurückverfolgen (vgl. Schikowski, 183) und kam

jüngst etwa in KICK-ASS (2010) zur Anwendung. Allerdings liegen diesen Filmen stets Comics zugrunde, deren Kolorierungen eine solche Umsetzung geradezu herausfordern,[7] wohingegen LA VIE D'ADÈLE in seiner ›Buntheit‹ von der Vorlage abweicht. Dadurch, dass sich der Film dennoch dieser markanten Stilistik seines Genres bedient, reiht er sich in die Traditionslinie der genannten Produktionen ein und stellt gleichzeitig seinen Status als Comicadaption aus.

Schlussbemerkung

Welche Erkenntnisse lassen sich nun nach der Betrachtung des Verhältnisses zwischen *Le bleu est une couleur chaude* und LA VIE D'ADÈLE festhalten? Zum einen geben die Vereinheitlichung der unterschiedlichen Erzählebenen und die Abwandlung des tragischen aber uninspirierten Endes Zeugnis von den Bemühungen, den Ansprüchen von Komplexität, Emotionalität und Stringenz, die der Film durch seine realistische Darstellungsweise formuliert, gerecht zu werden. Gleichzeitig orientiert sich die Bildsprache erkennbar am Comic, geht in Bezug auf das Arrangement des Bildinhalts, die Stilisierung der Figuren und die auffällige Kolorierung deutlich über die Herausforderungen der Vorlage hinaus und wirkt somit bisweilen ›comichafter‹ als der Comic selbst.

Was LA VIE D'ADÈLE darüber hinaus auszeichnet, ist das Begreifen der Comicadaption als eigenes Genre, das aus der Auseinandersetzung mit seinen Vorlagen einen Kanon bildsprachlicher Mittel entwickelt und die stilistische Bandbreite des Films auf diese Weise erweitert hat. LA VIE D'ADÈLE führt vor, dass sich der Einsatz dieser Mittel nicht auf die Bewältigung der Herausforderungen der jeweiligen Vorlagen beschränken muss, sondern auch abseits davon genutzt werden kann, um eine Adaption optisch zu bereichern oder die Zugehörigkeit zum Genre zu pointieren.

Angesichts dieser Umstände machen sowohl die Vermarktung als auch die Besprechung des Films, die diese Aspekte konsequent ignorieren und die Verbindung zur Vorlage herunterspielen, besonders deutlich, dass die Sensibilisierungen für die Charakteristika des Comics und vor allem die Adaptionsprozesse entsprechender Verfilmungen bestenfalls rudimentär ausgebildet sind. LA VIE D'ADÈLE ist eben nicht ›frei nach‹, sondern ›eine interpretierende Transformation des Comics von Julie Maroh‹.

Eine diesbezügliche Aufklärung und die Beförderung des Abbaus offensichtlich noch immer tief verankerter Vorurteile erscheint somit als Aufgabe, der sich Comic- und Filmwissenschaft zukünftig zu stellen haben werden – eine goldene Palme kann dabei anscheinend kaum mehr als der Tropfen auf dem heißen Stein der Ignoranz sein.

Bibliografie

Ahrens, Jörn: Intermedialität, Hybridität: Wieviel Unbestimmheit verträgt der Comic? In: Comics intermedial. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 11–22.

Cohen, Michael: Dick Tracy. In pursuit of a comic book aesthetic. In: Film and comic books. Hg. v. Ian Gordon, Mark Jancovich u. Matthew P. McAllister. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2007, S. 13–36.

Coxhead, Aksana L.: Flash Gordon. In: Filmgenres. Science Fiction. Hg. v. Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam, 2003, S. 364–369.

Ditschke, Stephan: »Die Stunde der Anerkennung des Comics«? Zur Legitimierung des Comics im deutschsprachigen Feuilleton. In: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums. Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 21–44.

Dittmar, Jakob F.: Comic-Analyse. Konstanz: UVK, 2011.

Dolle-Weinkauff, Bernd: Comics. Geschichte einer populären Literaturform in Deutschland seit 1945. Weinheim u. Basel: Beltz, 1990.

Grob, Norbert: Farbe. In: Reclams Sachlexikon des Films. Hg. v. Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam, 2011, S. 189–192.

Grünewald, Dietrich: Fluss und Bäche. ›Zeit‹ in der Bildergeschichte. In: Comics intermedial. Hg. v. Christian A. Bachmann, Véronique Sina u. Lars Banhold. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2012, S. 23–53.

Hickethier, Knut: Schauspielen in Film und Fernsehen. In: Reclams Sachlexikon des Films. Hg. v. Thomas Koebner. Stuttgart: Reclam, 2011, S. 625–628.

Hofmann, Armin: Das Beste kommt zum Schluss. Die Comic-Verfilmungen des Jahres 2013. In: Comic Report 2014. Der deutschsprachige Comicmarkt: Berichte + Analysen. Hg. v. Volker Hamann u. Matthias Hofmann. Barmstedt: Edition Alfons, 2014, S. 70–75.

Horst, Sabine: Eine einfache Geschichte. *Blau ist eine warme Farbe* – die Graphic Novel. In: epd Film 02/14 (2014), S. 64.

Knigge, Andreas C.: Alles über Comics. Eine Entdeckungsreise von den Höhlenbildern bis zum Manga. Hamburg: Europa, 2004.

Kreuzer, Helmut: Arten der Literaturadaption. In: Literaturverfilmung. Hg. v. Wolfgang Gast. Bamberg: Buchner 1993, S. 27–31.

Maroh, Julie: Blau ist eine warme Farbe. Übers. v. Tanja Krämling. Bielefeld: Splitter, 2013.

Midding, Gerhard: Blau ist eine warme Farbe. In: epd Film 12/13 (2013), S. 34f.

Morgan, Harry: Gibt es eine Ästhetik des Comics. In: Intermedialität und Legitimität eines popkulturellen Mediums? Hg. v. Thomas Becker. Essen u. Bochum: Ch. A. Bachmann, 2011, S. 137–146.

Platthaus, Andreas: Im Comic vereint. Eine Geschichte der Bildgeschichte. Berlin: Alexander Fest, 1998.

Schaar, Erwin: Apotheose der körperlichen Begierde. LA VIE D'ADÉLE. CHAPITRES 1 & 2 von Abdellatif Kechiche. In: filmbulletin 08/13 (2013), S. 26f.

Schikowski, Klaus: Der Comic. Geschichte, Stile, Künstler. Stuttgart: Reclam, 2014.

Sina, Véronique: Von der Graphic Novel zum Film – Postmoderne und die Repräsentation von Gender in Frank Millers SIN CITY. In: Comic. Film. Helden. Heldenkonzepte und medienwissenschaftliche Analysen. Hg. v. Barbara Kainz. Wien: Löcker, 2009, S. 67–91.

Staiger, Michael: Literaturverfilmungen im Deutschunterricht. München: Oldenbourg, 2010.

Suchsland, Rüdiger: Der neue Look der Liebe. In: Rolling Stone 12/13 (2013), S. 122.

Wendt, Holger: Was sehen wir, wenn wir nichts sehen? Der nicht-visualisierte Zwischenraum im Comicstrip. In: Prinzip Synthese: Der Comic. Hg. v. Mathis Bicker, Ute Friedrich u. Joachim Trinkwitz. Bonn: Weidle, 2011, S. 12–16.

Filmografie

BARBARELLA (F/I 1968; R: Roger Vadim).

DICK TRACY (USA 1990; R: Warren Beatty).

L'ENFANT D'EN HAUT (Winterdieb; CH/F 2012;

R: Ursula Meier).

KICK-ASS (GB/USA 2010; R: Matthew Vaughn).

THE LONE RANGER (USA 2013; R: Gore Verbinski).

PRISONERS (USA 2013; R: Denis Villeneuve).

SIN CITY (USA 2005; R: Robert Rodriguez, Frank Miller).

SIN CITY 2: A DAME TO KILL FOR (USA 2014; R: Frank Miller, Robert Rodriguez).

TINTIN ET LE MYSTÈRE DE LA TOISON D'OR (F 1961; R: Jean-Jacques Vierne).

TITANIC (USA 1997; R: James Cameron).

LA VIE D'ADÈLE CHAPITRES 1 & 2 (Blau ist eine warme Farbe; F/B/E 2013; R: Abdellatif Kechiche).

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Filmplakat BLAU IST EINE WARME FARBE. <http://www.critic.de/film/blue-is-the-warmest-color-5551/bilder>. Zugriff am 24.10.2014 – Buchcover *Blau ist eine warme Farbe* (Bielefeld: Splitter, 2013) – Internationales Filmplakat BLUE IS THE WARMEST COLOR. <http://www.cinefacts.de/Filme/Blau-ist-eine-warme-Farbe,68247/Bildergalerie/Poster-Ausland,244439>. Letzter Zugriff am 24.10.2014.

Abb. 2: Maroh, 6.

Abb. 3: Maroh, 130.

Abb. 4: Maroh, 56.

Abb. 5: LA VIE D'ADÈLE CHAPITRES 1 & 2. Quat'sous Films / Wild Bunch / France 2 Cinéma et al.

1] Dass eine solche Struktur auch filmisch etabliert ist, lässt sich an vergleichbaren Konstruktionen etwa in TITANIC (1997) oder jüngst THE LONE RANGER (2013) nachvollziehen.

2] Diese kann dabei durchaus Ellipsen aufweisen, schließlich sind Zeitsprünge auch im Film absolut üblich. Allerdings ist es dabei wichtiger als im Comic, Informationen zu präsentieren, mit deren Hilfe die Auslassung gefüllt werden kann. Handlungslogische Irritationen sind dabei zu vermeiden, da diese eine Einfühlung in die Ereignisse erschweren.

3] Markant ist auch die Darstellung der Reaktion Emmas auf den Ohnmachtsanfall Clementines (vgl. Maroh, 145), der das finale Stadium ihrer Krankheit und somit letztlich ihren Tod einleitet: In einem ganzseitigen Panel mit starker, dunkler Schraffur wird das obere Drittel mit der unteren Hälfte von Emmas nach Clementine rufendem Gesicht gefüllt, während der Rest des Bildes, abgesehen von zwei Sprechblasen mit Clementines Namen, leer bleibt.

4] Dies betrifft vor allem die Seiten 127f., in denen erzählt wird, wie Clementines Eltern erkennen, dass Emma und ihre Tochter ein Liebespaar sind und daraufhin mit den beiden in Streit geraten. Die schrägen Panelbegrenzungen betonen hier eine besonders hektische Abfolge der Ereignisse, die den eskalierenden Verlauf der Handlung widerspiegelt.

5] Der Film muss folglich, um die Identifizierbarkeit seiner Figuren zu gewährleisten, nicht auf das Gleichbleiben ihrer Erscheinung konstant achten. Kontinuität hat hier einen anderen Stellenwert, da ihre Missachtung zwar eine Brechung des filmischen Realismus herbeiführt, aber nicht dazu führt, dass Figuren nicht mehr erkannt werden. Im Gegenzug muss der Film großen Aufwand betreiben, wenn er die Physiognomie seiner Darsteller_innen entscheidend verändern will (etwa in Aspekten wie Größe, Alter oder Geschlecht), ein Vorgang, den wiederum der Comic vergleichsweise mühelos vollziehen kann.

6] Auch diese Darstellungsform ist im Film etabliert und wurde zuletzt beispielsweise in PRISONERS (2013) angewandt.

7] Die TINTIN ET LE MYSTÈRE DE LA TOISON D'OR zugrunde liegenden Alben zeichnen sich etwa durch ihre »monochrome, flächige Kolorierung« aus und verzichten bewusst komplett auf Details wie Schraffuren, Farbverläufe und Schatten (Knigge, 227).

Wie erzählen Comics?

Thierry Groensteens Comictheorie. Teil 2

Comics and Narration rezensiert von Arno Meteling

In seiner comictheoretischen Studie *Comics and Narration* (2013) führt Thierry Groensteen sein innovatives wie idiosynkratisches Grundlagenprojekt einer formalistischen Bestimmung des Comics fort. Diskussionen über Narratologie und Rhythmus werfen dabei eigenständige und erhellende Schlaglichter auf die sequenzielle Kunst.

1999 erscheint mit *Système de la bande dessinée* des Comicforschers Thierry Groensteen eine der wenigen Studien, die sich mit grundlegenden comictheoretischen Fragen beschäftigt. Acht Jahre später veröffentlicht die comicwissenschaftlich einschlägige University Press of Mississippi mit *The System of Comics* die englischsprachige Übersetzung. So begriffs- wie beispielverliebt versucht sich der Band an einer – im weitesten Sinne semiotischen – Strukturbeschreibung der Erzählform ›Comic‹. Entscheidend dafür sind die eigens geprägten Konzepte des *spatio-topical system* und der *arthrology*, also ein Wissen von den Platzierungen und Verbindungspunkten der Einzelbilder, den Gelenken (gr. *arthron*), die das ›System‹ eines Comics formieren.

Das Hauptargument Groensteens ist der Wechsel des Blicks vom isolierten Panel oder dem *gutter*, dem Raum zwischen den Panels (auf den beispielsweise Scott McCloud in *Understanding Comics* setzt), hin zur Seite oder Doppelseite des Comics. Das Bild- und Rahmennetzwerk einer Seite, zum Beispiel die Waffelstruktur eines *multiframe*, wird zur entscheidenden Wahrnehmungsgröße.

Diese Perspektive setzt Groensteen in dem Nachfolgeband *Bande dessinée et narration: Système de la bande dessinée 2* (2011) unter anderem mit dem Konzept der »Rhythms of Comics« (133) fort. 2013 erscheint die Übersetzung *Comics and Narration*. Gab es am ersten Band noch die amerikanische Kritik, dass die Beispiele fast ausschließlich aus dem frankobelgischen Raum kämen, ist in der Fortsetzung eine Verschiebung hin zu amerikanischen und japanischen Comics zu beobachten – wie in den Ausführungen zu Chris Ware, Dave McKean, David Mazzucchelli oder Miwa Ueda. In acht Kapiteln diskutiert *Comics and Narration* abstrakte Comics, Sequenzialität, Seitenlayout, Rhythmus, Erzählerinstanz und Subjektivität sowie Comics als Gegenwartskunst, bleibt aber weitgehend episodisch und versucht sich an keinem übergreifenden Theoriegebäude.

Das erste Kapitel »Comics and the Test of Abstraction« beginnt, ausgehend vom Fantagraphics-Sammelband *Abstract Comics* (2009), einigermaßen beiläufig mit der Bestimmung von *abstract* und *infranarrative comics*. Das erste meint Sequenzen abstrakter Zeichnungen und

das zweite Sequenzen figurativer Elemente, also Zeichnungen, die gegenübergestellt kein kohärentes Narrativ ergeben. Obwohl diese Unterscheidung eher *en passant* erfolgt, hat sie die entscheidende Funktion, eine grundlegende Frage zur Diskussion stellen zu können: nämlich, ob es überhaupt Comics ohne mimetische Dimension geben kann, wenn also allein noch der für Groensteen entscheidende »formal apparatus« (11), bestehend aus Sprechblasen und Panels, ein »grid whose compartments are left empty« (11), vorhanden ist.

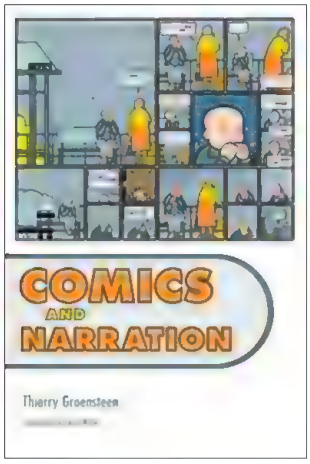
Im zweiten Kapitel »New Insights into Sequentiality« begibt sich Groensteen dann ins Zentrum der Bestimmung von Comics als ›sequential art‹ nach der klassisch gewordenen Definition Will Eisners. Er geht dabei zunächst dem jede comictheoretische Diskussion beherrschendem Motiv nach, das schon Lessing in seiner *Laokoon*-Studie umtreibt: Kann ein einzelnes Bild eine Geschichte erzählen? Gibt es überdies einen ontologischen Unterschied zwischen einem Stand- und einem Bewegtbild? Groensteen kommt zu einer eher konservativen Erkenntnis. Zwar folgt er der Spur des Laokoon-Diskurses, dass in einem Bild eine Geschichte verborgen sein kann, stellt aber anhand eines – leider nicht abgebildeten – *Marmaduke*-Cartoons fest: »What disappears in the single-panel version is the unfolding, the rhythm, the payoff. These are precisely the signature features of a narrative.« (23) Im Gegensatz zur Bedeutung, die auch ein Einzelbild herstellen kann, muss das Narrativ Anfang, Ende und einen Weg dazwischen besitzen.

Das fünfte und längste Kapitel »The Question of the Narrator« ist der Erzählinstanz von Comics gewidmet. Von den wichtigsten Erzähltheorien ausgehend (Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Franz K. Stanzel) formuliert Groensteen das Problem einer Comicnarratologie als Effekt seiner »polysemiotic nature« (82) – allerdings nicht in dem Sinne einer Kombination von diegetischem Text und mimetischem Bild, sondern das Gezeigte (*shown*) selbst ist die Geschichte (*told*). Im Comic gibt es dabei wie im Film keine Nullfokalisierung (Genette), da stets durch eine Linse geschaut wird (*ocularization*). Beide Medien zeichnen sich deshalb durch kontinuierliche Indizes auf die Erzählinstanz, auf die Mittelbarkeit, aus. Sinnfälligerweise verwendet Groensteen für Comics deshalb den Begriff des *monstrator*, der zeigend für die erzählende Form des Comics verantwortlich ist. Diesem steht der *reciter* gegenüber, die verbale Instanz des Comics, eine Entsprechung des Voice-over im Film. Abseits aller weiteren Differenzierungen der Erzähl- und Fokalisierungsfigurationen gibt es für Groensteen auch eine letzte – supradiegetische – Instanz des *narrator*, den er als den »great arthrologist« (96) bezeichnet, also den Verantwortlichen für das gelenkbestimmte Comicnetzwerk.

Zentral für Groensteens Betrachtungsweise ist schließlich das siebte Kapitel »The Rhythms of Comics«, in dem er den Comic mit der Musik (und auffälligerweise nicht mit dem Gedicht) vergleicht und dabei mit Metaphern wie »beat« (136), »intervals« (137), »cadence« (138) und »stanza« (145) beschreibt. Anhand des bekannten Comics *Mr Natural's 719th meditation* (1970) von Robert Crumb sowie Chester Browns *Louis Riel* (2003) und Alan Moores *Watchmen* (1986) verweist er beispielsweise auf den gleichmäßigen Rhythmus des Waffelmu-

sters. Eine perfekte rhythmische Verschaltung von Comicapparatus und Leserauge findet für Groensteen statt, wenn eine Comicfigur von links nach rechts über eine Seite geht. Durch die Panelstruktur ist die Bewegung der Figur segmentiert – und zwar genau wie der Prozess der Comiclektüre selbst. Rhythmus, so zitiert Groensteen Pierre Suavanets etymologische Formel, is »a kind of ›temporalized spatial form‹: It is precisely at the intersection of these two dimensions, space and time, that comic art has developed its own rhythmic practice.« (138)

Comics and Narration analysiert zwar ein »System des Comics«, entwirft aber selbst keines. Das Buch ist kein Werkzeugkasten, es produziert keine »adequate tools to describe certain specific mechanisms« (21) im Comic. Methodisch verortet Groensteen sein Projekt zwar im Rahmen einer erweiterten Semiotik, ist aber zum einen einer strikt formalistischen Perspektive verpflichtet und zum anderen radikal am Beispiel orientiert. Er verfährt so eklektizistisch in der Wahl von Gegenstand und Sekundärliteratur wie idiosynkratisch in der Analyse. Der Stil von *The System of Comics* und *Comics and Narration* referiert dabei auf eine Theoriebildung, wie sie in den 1970er bis 90er Jahren in Frankreich populär geworden ist. So erinnert die spielerische Freude am Neologismus an Jacques Derrida oder Michel Chion. Noch näher ist das Projekt allerdings den beiden – auch von Groensteen direkt zitierten – Kino-Büchern von Gilles Deleuze (*Das Bewegungs-Bild*, *Das Zeit-Bild*), die eine Melange der Zeit- und Körpertheorie Henri Bergsons mit dem Feuerwerk des semiotischen Vokabulars Charles S. Peirces darstellen. Wie bei Deleuze ergeben sich auch für Groensteen theoretische Erkenntnisse und begriffliche Zuschreibungen stets aus der exemplarischen Beobachtung, sind also immer nah am analysierten Objekt. Während die Perspektive von *Comics and Narration* also zwischen Analyse, Deskription und informativen Randbemerkungen einigermaßen launisch oszilliert, ist der Wille zur Theorie, zur formalistischen Definition und zur Begriffsbestimmung sowie zu einem innovativen Blickwechsel auf den Comic als rhythmisch funktionierendes Bildsequenznetzwerk immer deutlich.



Comics and Narration

Thierry Groensteen
Ins Engl. übers. v. Ann Miller
Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2013
205 S., 55,00 US Dollar
ISBN 978-1-61703-770-2

Die ernsthafte Seite der Comics

Comics & Politik rezensiert von Roger Dale Jones

Was haben die Leichtigkeit von Comics und die Ernsthaftigkeit von Politik gemeinsam? Comics werden oft als Unterhaltungsmedium gesehen, das überwiegend ein jugendliches Publikum erreicht und wegen seiner ›Bildsprache‹ keine Diskurstiefe erreichen kann. Trotz dieser vermeintlichen Oberflächlichkeit zeigen Comics eine breite Tradition ernsthafter politischer Arbeit. Der Sammelband *Comics & Politik* taucht in diese ein und untersucht sowohl das Politische in Comics als auch Comics in der Politik – und zwar auf mehreren Kontinenten und in verschiedenen historischen Kontexten.

Comics & Politik entstand aus der 7. Jahrestagung der Gesellschaft für Comicforschung als Reaktion auf die mehrfach gestellte Frage, ob Comics politisch sein könnten. Diese wird hier mit 22 englisch- und deutschsprachigen Beiträgen beantwortet. Der Band, von Stephan Packard herausgegeben und von Ch. A. Bachmann publiziert, enthält Beiträge internationaler Autor_innen, die sich mit Themen aus verschiedenen kulturhistorischen Kontexten befassen, und bietet damit einen multiperspektivischen Blick auf die Problemstellung. Die Beiträge sind unter vier Schwerpunkte gruppiert.

Im ersten Themenfeld *Politische Ästhetik der Comics* präsentiert Ann Miller einen Beitrag über Konsens und Dissens in der *bande dessinée* mit einer von Rancière entnommenen Differenzierung von Polizei und Politik (vgl. 27). Dieser Differenzierung und Millers daraus resultierender Comic-Analyse gelingt es nicht nur, eine politische Ästhetik der ausgewählten Comics (insbesondere von Karikaturen berühmter französischer Politiker wie Nicolas Sarkozy und Ségolène Royal) aufzudecken, sie bietet auch einen analytischen Rahmen für die Kategorisierung der restlichen Beiträge. Millers Beitrag kann also als eine Art ›zweite Einführung‹ in den Sammelband gesehen werden und ermöglicht einen tieferen Einblick auf die aktuellen politischen Comics in Frankreich.

Während Miller ihre Analyse auf französische Comics konzentriert, richten Rikke Platz Cortsen, Ralf Kauranen, Louise C. Larsen, Anne Magnussen und Michael Scholz ihren Blick in *Between Propaganda and Entertainment: Nordic Comics 1930s – 1950s* nach Norden. Ihr Artikel findet sich im zweiten Themenfeld *Comics der Politik* und zeigt, wie politische Regimes Comics nutzen, um Informationen und Propaganda in Zeiten der Krise zu verbreiten. Dieser gemeinschaftliche Beitrag von mehreren

skandinavischen Forscher_innen soll dazu dienen, eine »transnational nordic perspective« über Comics und Gesellschaft zu etablieren (111). Demzufolge bietet er Analysen von Comics aus drei verschiedenen skandinavischen Ländern zu Krisenzeiten: Dänemark in der Zwischenkriegszeit (1930er), Finnland und Schweden im Zweiten Weltkrieg und nochmals Dänemark, im Kalten Krieg (1950er). Diese Einblicke zeigen die prekäre politische und militärische Lage Skandinaviens und verdeutlichen, wie Comics zur tatsächlichen Bedrohung der nationalen Sicherheit (vgl. 116) bzw. zum Mittel der Information und Propaganda (vgl. 118), sowie sogar der politischen und militärischen Deeskalation (vgl. 129) werden können.

Kalina Kupczynska schaut in *Pathos Rules – Über Propagandistische Aspekte der Solidarność-Comics* nach Osten. Dieser Beitrag befindet sich im dritten Abschnitt *Politik der Comics* und fokussiert Comics mit eigener politischer Initiative. Kupczynska vergleicht zwei Comics, welche die Ereignisse der Solidarność von August 1980 bis Dezember 1981 behandeln. Der erste stammt aus dem Jahr 1984 und war zu dieser Zeit in Polen verboten. Er versucht Solidarność durch einen Dialog von Fragmenten authentischer Aussagen und realistischer Darstellung der Figuren wahrheitsgemäß zu dokumentieren (vgl. 316). Der zweite Comic entstand 2006 und wurde von der damaligen polnischen Regierung zum 25. Jubiläum zur Gründung der Solidarność subventioniert und bietet eine starke Literarisierung der Ereignisse (321). Der Vergleich beider Comics zeigt, wie unterschiedliche Funktionen und historische Kontextualisierungen die gleichen Ereignisse auch unterschiedlich erscheinen lassen, und wirft die Frage auf, wie Comics Solidarność aufarbeiten werden.

Im letzten Themenfeld *Politische Comic-Lektüren* orientiert sich Hans Joachim Backe nach Westen und setzt das Wortspiel ›*politrickery*‹ (Politik + *trickery*) ein, um zwei Serien des US Amerikaners Brian K. Vaughan, *The Last Man* und *Ex Machina*, zu analysieren. Mit Hilfe von Habermas' Unterscheidung zwischen *policy*, *politics* und *polity* (vgl. 448) zeigt Backe, wie Vaughans Comics Politik auf explizite und implizite Weise behandeln. Letztere, die sich laut Backe für die Fragestellung des Bandes als interessanter erweist, geht über Habermas' dreiteilige Unterscheidung hinaus und schlägt eine Politik zwischen Wissenschaft und Glauben vor (vgl. 454). Um mit dieser Dialektik umzugehen, braucht man, gemäß Backes Analyse, *Common Sense* (vgl. 452) und Nächstenliebe (vgl. 456). Sein Beitrag bietet passende Reflexionsanregungen für die Zukunft der Politik, indem er die Frage stellt, wie man heutzutage, in einer Welt geprägt von großen Gefahren und Komplexität, politisch aktiv sein sollte.

Der Sammelband *Comics & Politik* zeigt, dass Comics auf vielfältige Weise politisch sein können. Die zahlreichen Beiträge weisen darauf hin, dass Comics ihre eigene Politik betreiben, verdeutlichen aber auch, dass Comics immer wieder als politisches Werkzeug eingesetzt werden.

Andererseits ist es Comics möglich, Botschaften zu vermitteln, die tief in den Diskurs der Politik eingreifen. Die Publikation zeigt, dass diese mögliche Affinität

zwischen Comics und Politik an keinen bestimmten Ort oder Zeitraum gebunden ist, indem er Artikel mit Blick auf verschiedene kulturelle und nationale Kontexte in unterschiedlichen historischen Räumen des 20. und 21. Jahrhunderts bietet. Trotz dieses Umfangs zeigen sich manche Vorlieben der Comicforschung: Obwohl diese Rezension einen skandinavischen und einen polnischen Beitrag hervorhebt, gibt es im Band eine starke Fokussierung auf franko-belgische und amerikanische Comics. Dieses könnte in Zukunft mit mehr Beiträgen, die sich auf andere Teile der Welt beziehen (auch auf deutsche Comics), ausgeglichen werden.

Weiterhin bietet der Band fast nur qualitative *case studies* und Analysen; die Fragestellung hätte sicherlich von mehr quantitativer Arbeit profitiert. Im Allgemeinen ist *Comics & Politik* eine gelungene Untersuchung zweier divergierender Forschungsfelder. Die vielen Abbildungen liefern einen zusätzlichen ästhetischen und unterhaltsamen Inhalt und die klare Unterteilung der Beiträge in die vier Themenfelder sorgt für eine einfache Orientierung innerhalb des Bandes. Darüber hinaus bieten die vielen theoretischen und konzeptuellen Analyserahmen eine feste Grundlage für die weitere Erforschung der Schnittpunkte von Comic und Politik.

Comics & Politik

7. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)

Stephan Packard (Hg.)
Berlin: Ch. A. Bachmann, 2014
495 S., 39,90 Euro
ISBN 978-3-941030-29-9

Menschliche Realität statt übermenschlicher Kräfte

Der dokumentarische Comic zwischen Fakt und Fiktion

Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie rezensiert von
Tim-Florian Goslar und Jochen Henrik Hartz

Der Sammelband *Der dokumentarische Comic. Reportage und Biografie* versammelt Beiträge der 6. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor), die im November 2011 an der Universität Passau stattgefunden hat. Zur Diskussion steht das Format des dokumentarischen Comics, dessen unerwarteter Facettenreichtum auf Ebene der Inhalte, der Gestaltungs- und Narrationsweisen zum Gegenstand vielfältiger Auseinandersetzungen wird.

In seiner Einleitung weist Dietrich Grünewald, Herausgeber und damaliger Vorsitzender der ComFor, Comics als nur »eine der vielen Variationsmöglichkeiten der Kunstform Bildgeschichte« (10) aus. Und Bildgeschichten – Geschichten, die Wort und Bild miteinander kombinieren – sind unserer Kultur seit jeher in Form »zeitgeschichtlicher Berichterstattung« (10) bekannt, die auf ihren dokumentarischen Gehalt hin befragt werden kann. Das Thema dieses Bandes liegt damit auf der Hand: Die Eigenheiten des dokumentarischen Comics, dessen Traditionslinien und Potenziale stehen im Zentrum der Aufmerksamkeit, Reportagen und (Auto-)Biografien werden als Unterkategorien des Dokumentarischen im Spannungsfeld zwischen Subjektivität und Objektivität begriffen. Im Zuge dessen findet die spezifische Medialität des Comics gesondert Berücksichtigung, denn jeder Comic ist zwar Bildgeschichte, aber nicht jede Bildgeschichte zwangsläufig Comic. Nachfolgend geht der Band Bildgeschichten in Form des dokumentarischen Comics in sieben voneinander unterschiedenen Sektionen nach:

(1) *Narrativ-ästhetische Grundlagen*

Der Beitrag Thomas Hausmanningers soll zum Auftakt des Bandes provozieren (vgl. 13) und das Format des Comics selbst auf den Prüfstand stellen: Hausmanninger outet den Begriff der Graphic Novel als fragwürdigen Versuch, sich von der bloßen Unterhaltungsindustrie herkömmlicher Comics abzugrenzen, der den Konflikt zwischen Ernst und Unterhaltung, zwischen ›Schund‹ und ›Hochkultur‹-Comic erneut beschwört und sich im Zuge dessen gängiger Muster der Kulturkritik bedient.

(2) *Fiktion und Authentizität*

Das Bedürfnis nach Authentizität, dem Thema des Bandes implizit eingeschrieben, sitzt hier auf der Anklagebank. Bereits der Gegenstand ›Dokumentation‹ suggeriere Objektivität, doch werde vergessen, dass das Medium des Comics »allenfalls authentisch parodiert« (72) und immer schon zwischen Authentizität und Fiktion changiert, so Ole Frahm. Jennifer Willms geht es dabei um das Authentische hinter der Fiktion: Gerade in Will Eisners Werk spürt sie viele Auseinandersetzungen mit dem Judentum auf, wobei sie vor allem in deren Hintergründigkeit eine Analogie zum von Antisemitismus geprägten jüdischen Leben erkennt und die Geschichte der New Yorker Comicszene als eng verwoben mit jener des amerikanischen Judentums begreift.

(3) *Dokumentation: Krieg und Gewalt*

Im Zentrum steht die Frage, wie die Darstellung des Krieges in das Format des Comics übersetzt wird. Zwischen Fakt und Fiktion vermögen Comics abseits der gängigen medialen Berichterstattung unter die Oberfläche der Realität einer Gesellschaft zu blicken, in der sich die Kriegsgeschehen und Gewaltverbrechen ereignet haben. Nicht zwangsläufig geht es jedoch darum, die Wahrheiten unvorstellbarer Gräueltaten aufzudecken, waren diese – wie im Falle des Ersten Weltkriegs – den Zeitgenossen doch durchaus bekannt. Wie Detlev Gohrbandt anhand von *The Patriot's Progress* (1930) aufzeigt, rücken stattdessen »die Ästhetik der Darstellung und die Ethik der Bewertung« (123) in den Vordergrund.

(4) *Berichterstattung: Nah-Ost-Konflikt*

Das gemeinsame Thema dieser Sektionsbeiträge ist die Erinnerungs- und Gedächtniskultur. In einem Zwischenraum abseits historischer Exaktheit, zwischen subjektiver Darstellung und scheinbarer Objektivität, kommt die Frage auf, wie Erinnerungen kollektiviert werden. So blickt Chantal Catherine Michel kritisch auf dokumentarische Kriegscomics. Obwohl die Autor_innen keinen »ethnisch oder kulturell bedingt[en]« (189) Bezug zum Nahostkonflikt aufweisen, verweist Michel auf deren eindeutig pro-palästinensische Position – bei den untersuchten Dokumentarcomics handele es sich deshalb um anti-israelische Propaganda. Mit dem Beitrag von Andreas Heimann wäre anzuschließen, dass Propaganda zwar »nicht notwendigerweise« auch bedeutet, »dass gelogen wird« (202) – nicht zu leugnen sei jedoch, dass die subjektiven Standpunkte der Autor_innen immer auch eine implizite politische Stellungnahme darstellen.

(5) *Aspekte therapeutischer Funktion: Traumata*

An dieser Stelle wird auf verschiedenen Ebenen dem Verhältnis von Comics und Traumata nachgegangen. So versucht etwa Ute Friederich aufzuzeigen, dass Comic und Roman auf verschiedensten Ebenen „ähnliche Strukturen nutzen, und dass diese die Strukturen eines Traumas spiegeln“ (209). Auf originelle Weise stellt sie dabei vor allem eine kreative (Re-)Konstruktionsleistung als gemeinsames Strukturmerkmal sowohl der Rezeption des Comics als auch der Erinnerung heraus.

(6) *Satirische Akzente*

Diese Sektion wird durch den Aspekt der Satire lose zusammengehalten. Der Beitrag Michael Freunds widmet sich den satirischen Akzenten in den *Doonesbury*-Strips von Garry Trudeau, der die politischen Verwicklungen und Kriege der USA seit den 1970er Jahren karikiert. Freund zeigt auf, wie die satirische Kommentierung politischer Ereignisse – nicht zuletzt durch die vermehrte Recherchetätig-keit Trudeaus – zunehmend ernstere Züge angenommen hat und ins Zentrum der *Doonesbury*-Strips gerückt ist: Die satirische Distanz weicht der aktiven Stellungnahme.

(7) *Biografie und Autobiografie*

Die Beiträge dieser Sektion befassen sich mit den Potenzialen grafisch erzählter (Auto-) Biografien. Christian Heuer befasst sich dabei mit der popkulturellen Konjunktur lebensgeschichtlicher Narrationen im Comic. Diese und die professionelle Geschichtsschreibung sind für ihn dabei gleichrangige kulturelle Praktiken des *narrative worldmaking*, die gleichermaßen Einblicke in soziale Realitäten erlauben. So liest sich sein Artikel als Plädoyer dafür, die in Comics vorfindliche lebensgeschichtliche Wirklichkeit als authentische Narration zu begreifen und entsprechend zu erforschen.

Abseits der Einteilung in verschiedene Sektionen, sind es nicht zuletzt folgende Aspekte, die sich in unterschiedlicher Akzentuierung in vielen Beiträgen wiederfinden und das Spektrum bilden, welches das Format des dokumentarischen Comics diesem Band zufolge auszeichnet: die Konflikte und Differenzen zwischen Authentizität und Fiktion, zwischen subjektiver Wahrnehmung und objektiver Darstellung, die Auf- und Verarbeitung von Traumata, der Erinnerungs- und Gedächtnisdiskurs sowie die (Selbst-)Reflexivität des Comics und damit einhergehend ein beständiges Parodieren von Inhalt und Form – und nicht zuletzt das Potenzial dokumentarischer Comics, eine unsichtbare Wirklichkeit gesellschaftlicher Realität aufzudecken und abzubilden. Auffällig sind darüber hinaus die Bezüge zwischen Comic und Judentum, die immer wieder ins Zentrum der Aufmerksamkeit rücken.

Nicht nur Überschriften wie *Narrativ-ästhetische Grundlagen* verweisen darauf, dass der vorliegende Band den dokumentarischen Comic nicht ausschließlich wissenschaftlichen Einzelanalysen unterzieht. Es geht auch um eine Verständigung über das Medium des Comics, um eine Standortbestimmung, aber auch um Stimmen aus dem Betrieb selbst. Der Band versammelt unterschiedlichste Positionen aus den verschiedensten Disziplinen der Geistes-, Kunst-, Kultur- und Medienwissenschaften sowie aus den Bereichen der Illustration bzw. der freischaffenden Kunst und führt Freiberufler_innen und etablierte Wissenschaftler_innen zusammen. Dies schlägt sich deutlich in den Analysen nieder, die sich unterschiedlichster Methoden bedienen – heterogene methodische Zugriffe stehen damit der inhaltlichen Gruppierung der Sektionen gegenüber. Beiträge, die mitunter sehr materialreich sind, zum Teil jedoch ohne deutliches Fazit auskommen, und Beiträge, die auf der Ebene theoretischer Grundlegung differenzierter, im Gegenzug

jedoch weniger materialreich sind, wechseln einander ab – dass auch der animierte Dokumentarfilm WALTZ WITH BASHIR (2008) ausführlich behandelt wird, wirkt ein wenig inkonsistent, entspricht dieses Format doch nicht mehr der oben genannten Definition von Bildgeschichte. Letztlich wird ein multiperspektivischer Überblick geboten, der die mannigfaltigen produktiven und theoretisch fundierten Auseinandersetzungen unterschiedlichster Ausrichtung mit dem Medium ›Comic‹ veranschaulicht; dieser Sammelband bildet die methodische und thematische Vielfalt des vor allem in Deutschland noch sehr jungen akademischen Diskurses unter Einbeziehung aktueller Dissertationsvorhaben ab, zu welchem er selbst somit nicht zuletzt einen interessanten Beitrag darstellt.

Der dokumentarische Comic: Reportage und Biografie
6. Wissenschaftstagung der Gesellschaft für Comicforschung (ComFor)
Dietrich Grünewald (Hrsg.)
Essen/Bochum: Ch. A. Bachmann, 2013
392 S., 36,00 Euro
ISBN 978-3-941030-27-5

Wenn Grammatik alltagstauglich wird

Neil Cohn entstaubt Linguistik mit visuellen Narrativen

The Visual Language of Comics rezensiert von Janina Wildfeuer

Mit *The Visual Language of Comics* macht Neil Cohn für ein breites Publikum greifbar, was er in den letzten Jahren in vielen einflussreichen Veröffentlichungen und auf seiner Homepage, *The Visual Language Lab*,[1] bereits oft betont hat: Comics und ihre visuelle Sprache sind unserer verbalen Sprache ähnlicher als wir denken. So erhalten wir einen spannenden Einblick in das menschliche Denken und Verarbeiten von Bildern, wenn wir Comics mit linguistischen und kognitionswissenschaftlichen Methoden untersuchen. Ein interessanter Nebeneffekt: Systematische Grammatik wird plötzlich (wieder) interessant – nicht nur für die Wissenschaft.

Dies ist eine der ersten Monografien, die sich explizit mit dem Konzept einer visuellen Sprache von Comics beschäftigt, indem es linguistische wie auch kognitionswissenschaftliche Analysekriterien für eine systematische Beschreibung der Struktur sequentieller Bilder aufstellt. Ziel des Buches ist es, eine grundlegende Einführung in die Auseinandersetzung mit visueller Sprache und die Beschreibung eben jener als spezifische Eigenschaft von Comics zu geben.

Aufbauend auf einer Vielzahl kleinerer Publikationen stellt Cohns Buch keine erneute Auseinandersetzung mit typischen Charakteristika grafischer Literatur dar, wie sie von Will Eisner, Scott McCloud oder Thierry Groensteen schon viele Jahre vorher geleistet wurde, sondern konzentriert sich auf sprachähnliche Strukturen in nicht- oder nur teilweise sprachlichen Medien mit besonderem Fokus auf visuellen Narrativen. Cohn zufolge konstituieren diese Medien nämlich eine jeweils eigene visuelle Sprache, die es besonders für sequentielle Bilder noch zu analysieren gilt. Eine zentrale Rolle spielt hierbei der Begriff der ›Grammatik‹, der auch im Alltagsverständnis fest mit Konzepten des Sprachsystems und dem Verstehen sprachlicher Äußerungen verbunden ist. Cohn nutzt diese Verankerung sehr sinnvoll, indem er eine solche ›Grammatik‹ auch für Comics und visuelle Sprache annimmt und damit – eher unbewusst, als dies explizit zu besprechen – bahnbrechenden Arbeiten der multimodalen Linguistik folgt, die ganz ähnlich von einer *Grammar of Visual Design* sprechen (vgl. Kress / van Leeuwen 1996). Während jedoch Kress / van Leeuwen einen systemisch-funktionalen Begriff von Grammatik nutzen und soziale Kontexte miteinbeziehen, um narrative Prozesse in Bildern zu beschreiben, fokussiert Cohn eine Beschreibung grammatischer Einzelheiten sowie Bestandteile größerer Einheiten und macht damit ein verstaubtes Konzept innerhalb der Linguistik wieder salonfähig.

Mit seinem Buch richtet sich Cohn nicht nur an ein wissenschaftliches Publikum in der Linguistik und Literaturwissenschaft, der Psychologie und (Neuro-)Kognitionswissenschaft sowie den Bild- und Medienwissenschaften, sondern öffnet das Thema auch für ein breiteres Publikum mit Interesse an Comics, visuellen Narrativen und dem Verstehen von Bildern. Grammatische Begriffe, an deren Besprechung in der Schule man sich leicht zurückerinnert und die nun in einen größeren und vor allem anwendungsbezogenen Kontext gesetzt werden, helfen somit, die oftmals als ›trocken‹ angesehene Disziplin der Linguistik auch bei eingefleischten Comic-Fans wieder interessant zu machen.

Die argumentativ bereits sehr starke Einleitung führt hierfür zunächst detailliert an das Thema heran, ohne dass dafür aber linguistisches Fachwissen notwendig ist. Sie leistet eine ausführliche Begriffserklärung sowie eine Verdeutlichung des Konzepts der visuellen Sprache – im Vergleich zu anderen Sprach- oder Kommunikationssystemen wie Musik, Tanz oder Gestik – und den für die kognitive Verarbeitung notwendigen Kapazitäten.

Das Buch ist in zwei große Abschnitte unterteilt, die sich (1) der Struktur der *Visual Language* und (2) den verschiedenen ›Sprachen‹ in den USA, Japan sowie Australien widmen. Der erste Abschnitt besteht aus fünf Kapiteln, die unterschiedliche linguistische Kategorien und Teildisziplinen auf und für die Beschreibung der Charakteristika von Comics anwenden. Die ersten Kapitel (*Visual Morphology* und *Panels and Constructions*) untersuchen Elemente einer visuellen Morphologie und stecken zugleich den Bereich des visuellen Lexikons ab. Hier ist zum Beispiel von morphemähnlichen Bestandteilen in Comics, von so genannten ›Upfixes‹ die Rede, mit denen Cohn typische Symbole oberhalb von Köpfen (z. B. kleine Herzen oder Fragezeichen) bezeichnet. Auch ›Eye-Umlaute‹ als Beschreibungen für Herzen, Sterne oder Dollarzeichen, die anstelle von Augen in einem Gesicht abgebildet sind, sieht Cohn als Morpheme, die mit anderen Einheiten zunächst zu Panels und dann zu größeren Einheiten verbunden werden. Es gelingt Cohn, eine in vielerlei, aber nicht gänzlicher Hinsicht dem grammatischen System der verbalen Sprache ähnliche Systematik von Prozessen der Bedeutungskonstruktion aufzuzeigen. Der Autor beweist dabei anhand vieler Beispiele, dass visuelle Einheiten in Comics Prinzipien folgen, die uns hinlänglich aus unserem verbalen Sprachsystem bekannt sind – und ruft damit zugleich grammatische Grundkenntnisse über dieses System in Erinnerung.

Die beiden folgenden Kapitel (*Visual Language Grammar: Narrative Structure* und *Navigation of External Compositional Structure*) sind größtenteils von der kognitiven Linguistik inspiriert und öffnen das Thema hin zu Fragen nach Verstehensprozessen bei der Rezeption von Bildern. Auch hier werden in der Linguistik und insbesondere der Syntax sowie in den Kognitionswissenschaften etablierte Konzepte und Analyseinstrumentarien herangezogen, nachvollziehbar erklärt und schließlich auf Comics übertragen, um deren narrative Struktur genauestens beschreiben zu können. So stellt Cohn unter anderem folgende Kategorien zur Beschreibung der visuellen narrativen Grammatik von Comicstrips zur Verfügung: *Orienter, Establisher, Initial, Prolongation, Peak, Release*. Diese werden auf die einzelnen Panels

im Comicstrip übertragen, so dass eine narrative Hierarchie bzw. ein Spannungsbogen entsteht. Auch für größere Comicseiten stellt Cohn ein Beschreibungsmuster bereit, das einen möglichen Lesepfad (ein allerdings durchaus umstrittenes Konzept in der Analyse visueller Artefakte) nachzeichnen kann.

Kapitel 6 (*Cognition of Visual Language*) rundet diesen Fokus auf die kognitive Verarbeitung der visuellen Sprache ab, indem es empirische Analyseresultate von EEG- und fMRI-Experimenten bereitstellt, die ähnliche Ergebnisse wie Experimente mit verbaler Sprache zeigen und dadurch fast pionierhaft den Verstehensprozess in der Rezeption von Comics und visueller Sprache nachvollziehen.

Im zweiten Teil des Buchs untersucht Cohn drei unterschiedliche Typen visueller Sprache: *American, Japanese* und *Central Australian Visual Language*. Er stellt für jede eine Beschreibung der grafischen Struktur, der morphologischen Eigenheiten und der narrativen Grammatik dar. Cohn beweist damit die Anwendbarkeit des im Vorhinein zwar an kurzen Beispielen jeweils illustrierten, aber vor allem theoretisch formulierten Instrumentariums, wenn auch die hier angeführten Sprachsysteme weit über die Sprache von Comics hinausgehen, wie Cohn selbst im abschließenden zehnten Kapitel (*The Principle of Equivalence*) feststellt.

Mit seinem Buch betritt Cohn bisher nur wenig erforschte Wege sowohl innerhalb der Comicforschung als auch in den Kognitionswissenschaften. Während die Linguistik zwar inzwischen zumindest im Bereich der multimodalen Diskursanalyse Bilder und visuelle Narrative als Untersuchungsobjekte anerkennt (vgl. Kress / van Leeuwen 1996; 2001), stehen Fragen nach dem Verständnis dieser Textformen vor allem in der Vereinigung dieser Disziplinen immer noch hoch im Kurs. Eine Hinwendung zur systematischen und auf grundlegenden linguistischen Konzepten beruhenden Beschreibung der für dieses Verständnis notwendigen Strukturen ist dabei ein kluger und nachvollziehbarer Schachzug, der in der Untersuchung von Medientexten bereits vielfältig unternommen wurde (man denke nur an das viel diskutierte Film-Sprache-Paradigma in der Filmsemiotik; vgl. etwa Metz 1973) und hier vertraute Begriffe und Regelsysteme um ein ebenso verständliches Vokabular erweitert. Und vielmehr noch: Dieses Vorgehen liefert, dies beweist Cohn bereits ausführlich, überzeugende Ergebnisse, die nicht nur für die Comicforschung, sondern die gesamte Bildwissenschaft von Interesse sind.

Besonders auszuzeichnen ist dabei die lockere und einleuchtende Art, in der Cohn mit bedeutungsschweren Begriffen umgeht und sie in kurzen Erläuterungen für das breite Publikum erreichbar macht. Aus linguistischer Sicht fehlt es dabei manchmal an Präzision und Eindeutigkeit, wenn zum Beispiel Grammatik, meist als Oberbegriff für Phonologie (Lautlehre), Morphologie (Wortbildungs- und Wortformbildungslehre) und Syntax (Satzlehre) genutzt, nun in der Verwendung einer Grammatik der visuellen Sprache oberhalb der Syntax angesetzt und zugleich mit dem Konzept der narrativen Struktur gleichgesetzt wird. Insgesamt ist diese Übertragung klug gewählt, kann aber ebenso leicht zu Verwirrung führen, ist die Annahme einer Syntax visueller und audio-visueller Medien doch hoch umstritten. In zeitgenössischen linguistischen Arbeiten zur Analyse von visuellen

Narrativen werden die von Cohn gewählten Beschreibungsmodalitäten eher der textuellen bzw. diskursiven Ebene zugeschrieben und ohne Bezug zur Grammatik analysiert (vgl. Veloso/Bateman). Cohn macht diesen Unterschied zwar deutlich, die explizite Argumentation dafür fällt aber manchmal zugunsten anderer Ausführungen etwas kürzer aus. Expliziter wird dies in seinen zahlreichen anderen Artikeln.

Nichtsdestotrotz stellt Cohns Buch einen wichtigen Bruch mit der bisherigen Auseinandersetzung und Übertragung sprachlicher Strukturen auf andere Medien dar, insbesondere im Hinblick auf das von ihm so stark vertretene Interesse an neurokognitiven Untersuchungen des Verstehensprozesses. Es gelingt ihm, ein anspruchsvolles Theoriemodell mit dringend benötigten empirischen Experimenten zu verbinden und so überzeugende Analysemöglichkeiten für die Frage nach dem Comicverständnis bereitzustellen. Für die Comicforschung ist dies eine innovative Herangehensweise, deren Verbindung aus systematisch-linguistischen sowie den noch neue Wege weisenden kognitiven Untersuchungen eine wertvolle Erweiterung bisheriger Diskussionen darstellt.

Bibliografie

Kress, Gunther u. Theo van Leeuwen: Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication. London: Arnold, 2001.

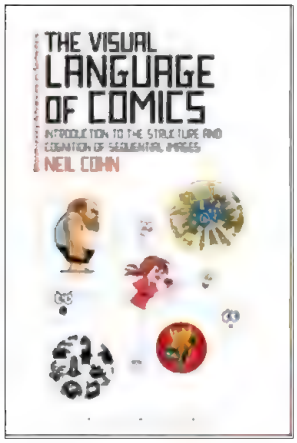
Kress, Gunther u. Theo van Leeuwen: Reading Images. The Grammar of Visual Design. London / New York: Routledge, 1996.

McCloud, Scott: Understanding Comics. The Invisible Art. New York: Harper Perennial, 1993.

Metz, Christian: Sprache und Film. Übers. v. Micheline Theune u. Arno Ros. Frankfurt a. M.: Athenäum, 1973.

Veloso, Francisco O. u. John Bateman: The multimodal construction of acceptability: Marvel's Civil War comics books and the Patriot Act. In: Critical Discourse Studies 10,4 (2013), S. 427–443.

1] Vgl. Neil Cohn: The Visual Language Lab. <http://www.visuallanguagelab.com>. Zugriff am 31.10.2014.



The Visual Language of Comics

Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images

Neil Cohn
London: Bloomsbury, 2013
221 S., 24,99 GBP (ca. 25,00 Euro)
ISBN 978-1-4-4118-145-9

Monster, Mythen, Mutationen

Lovecrafts Schrecken in Bildern

Vom Jenseits: und andere Erzählungen rezensiert von Yanine Esquivel

Erik Kriek wagt sich mit *Vom Jenseits und andere Erzählungen* an den subtilen Horror von H. P. Lovecraft und schafft es, das Nicht-Sichtbare in Bilder zu fassen. Aber wie behält er dabei die Balance zwischen lächerlichem Grusel und ernsthaftem Horror?

»Der Schrecken überwältigt mich nicht länger … Ich fühle mich von den unbekannten Tiefen des Meeres angezogen.« Dieses Zitat aus Schatten über Innsmouth vermittelt einen Eindruck des Horrors in Howard Phillip Lovecrafts Erzählungen, die auf subtile Art und Weise ein Gefühl des Unbehagens auslösen. Die Empfindung der Angst oder des Grusels wird in seinen Geschichten, die in den 1920er und 30er Jahren entstanden, häufig durch das Unausgesprochene, aber auch durch das Übertriebene ausgelöst und zum Ende hin in Faszination verwandelt. Dabei ziehen sich vier Grundmotive wie ein roter Faden durch Lovecrafts Werke: das Fremde, der Zerfall, das Meer und die Dunkelheit. Aber wie möchte man diese Motivik und ihre Effekte bildlich vermitteln – wie z. B. stellt man etwas dar, das in der Kurzgeschichte *Der Außenseiter* wie ein Schatten im Dunkeln beschrieben wird: »[J]e weiter ich mich vom Schloss entfernte, desto tiefer wurden die Schatten und desto mehr Furcht hing lauernd in der Luft.« Der niederländische Comiczeichner Erik Kriek hat genau diese Herausforderung angenommen und fünf Erzählungen Lovecrafts umgesetzt.

In der ersten Geschichte, *Der Außenseiter*, werden wir direkt in das Lovecraft-Universum hineingezogen und erleben das Geschehen aus der Sicht eines Ich-Erzählers. Aufgrund der Erzählweise haben wir keine Vorstellung von dem Protagonisten und erhalten nur gelegentlich kleine Anspielungen auf sein Äußeres. Während er sich durch das unterirdische Labyrinth eines Schlosses an die Oberfläche kämpft, sehen wir nur seine Hände oder seinen Schatten. Erst als er, an einem Wohnhaus angekommen, bei den Menschen Panik auslöst, wird ihm vor einem Spiegel seine Erscheinung bewusst – ein Moment, den Kriek mit einem ganzseitigen Panel und dem Verzicht auf Sprechblasen gekonnt in Szene setzt. Diese Kurzgeschichte ist ein passender Auftakt für die zeichnerische Darstellung Lovecraft'scher Effekte, da sie ihre Pointe gerade im Nicht-Visuellen, in der Irreführung der Leser_in durch das Unausgesprochene findet.

Ähnliche Taktiken einer Bildsprache, die dem literarischen Horror Lovecrafts gerecht wird, finden sich auch in *Die Farbe aus dem All*. Hier werden wir durch die Erzählung eines Farmers in die Geschichte eingeführt, die

sich einige Jahrzehnte zuvor ereignet haben soll. Nachdem ein Meteorit auf dem Grundstück seines Nachbarn Nahum Gardner einschlägt, geschehen dort seltsame Dinge. So wachsen auf der Farm unnatürlich große, ungenießbare Früchte und unbekannte Pflanzen. Sogar Nahums Frau beginnt sich zu verändern und ihr Mann muss sie wegsperren. Als der Farmer den Gardners helfen will, überschlagen sich die Geschehnisse: Er wird Zeuge, wie aus dem Brunnen ein Wesen herausschießt, das schließlich im Himmel verschwindet. Es wird dabei immer wieder erwähnt, dass die Umgebung in einer »kranken, primären Färbung« erstrahlt. Gleichzeitig hält Kriek alle Geschichten in Schwarz-Weiß, sodass es der Betrachter_in überlassen wird, sich die ›kranke‹ Farbe vorzustellen. Durch diese Vorgehensweise erzielt Kriek den gleichen Effekt wie Lovecrafts Erzählung: Hier wird die Farbe ebenfalls in kein bekanntes Farbspektrum eingeordnet und als ›krankhaft‹ bezeichnet. Die wuchernde, mutierende und leuchtende Vegetation verdeutlicht die Andersartigkeit der damit zusammenhängenden Bedrohung.

DIES IST DEIN SCHICKSAL! DU ENTKOMMST IHM NICHT! UND WARUM SOLLTEST DU? DIE-DIE-IN-DEN-TIEFEN-WOHNEN KÖNNEN NIEMALS VERNICHTET WERDEN!
EINES TAGES WERDEN WIR UNS AUS DEN TIEFEN ERHEBEN UND DIE ERDE BEVÖLKERN!!
ERHEBEN WERDEN WIR UNS UND AUF DER ERDE WANDELN UND DEM GROSSEN CTHULHU DIE EHRERBIETUNG ERWEISEN, DIE ER VON UNS VERLANGT!

Illustration von Lovecrafts berühmtester Schöpfung: Cthulhu.

Neben dem subtilen Horror setzt Kriek Lovecrafts Strategien der Übertreibung um – auch in Form expliziter bildlicher Darstellung. So werden die Höhepunkte einer Szene oft in drastischen Bildern und größeren Panels dargestellt. In *Die Farbe aus dem All* zersetzen sich sowohl die Kühe als auch Nahums Frau und Sohn, weil sie von dem verseuchten Brunnenwasser getrunken haben. *Schatten über Innsmouth* zeigt eine Horde von Fischmenschen auf einer Brücke, unter der sich der Protagonist angsterfüllt vor ihnen versteckt. Durch die detaillierte Darstellung von Landschaften und Räumen wird eine sehr ruhige Erzählweise geschaffen, die den unterschwelligen Horror in Form von zerfallenen Häusern, düsteren Wäldern und den Weiten des Ozeans übermittelt. Umso überraschter sind die Leser_innen dann, wenn sie auf einmal mit Fischmonstern, krakenar-

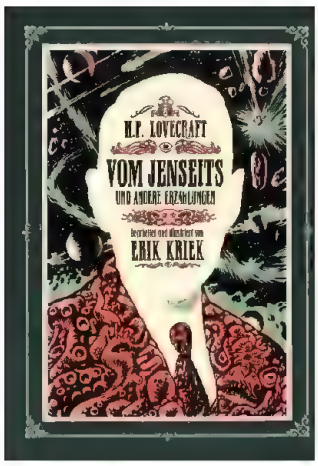
tigen Gottheiten und zerfallenden Untoten konfrontiert werden – ein Schachzug, den Kriek sehr gelungen umgesetzt hat.

Der Comic behält auch in den weiteren Geschichten seine Darstellungsweise aus *Der Außenseiter* und *Die Farbe aus dem All* bei. In *Dagon* und *Schatten über Innsmouth* werden die Leser_innen nicht nur durch die erzählende Person in die Geschichte eingeführt, sondern direkt angesprochen: »Haben Sie schon einmal von dem Städtchen Innsmouth gehört?« Natürlich hat noch niemand davon erfahren, da es sich um eine fiktive Stadt handelt – so wie viele Orte in Lovecrafts Geschichten.

Krieks Graphic Novel bleibt im Gegensatz zu Alan Moores *Neonomicon* und Mike Mignolas *Codex Arcana* sehr nah am Original und lässt Anspielungen auf die ursprünglichen Erzählungen mit einfließen. So gibt er der Leserschaft bei *Schatten über Innsmouth* einen Wink bezüglich der Herkunft des Protagonisten, indem er seine fischartigen Augen betont. In *Die Farbe aus dem All* wird bereits, als der Meteorit einschlägt, im Hintergrund der Brunnen gezeigt, der später die Quelle des verseuchten Wassers sein wird. In derselben Geschichte benennt Kriek den Farmer, der über die seltsamen Ereignisse berichtet, wie im Original nach dem amerikanischen Autor Ambrose Bierce, der ebenfalls unheimliche Erzählungen während des Bürgerkrieges verfasste und nachweislich einen starken Einfluss auf Lovecraft hatte. Kriek nimmt die biografischen Elemente in den Geschichten bewusst in seine Umsetzung auf. Das eigene Bild als Außenseiter, die Angst vor dem Fremden, die morbide Ausstrahlung Neuenglands und die düsteren Geschichten von Ambrose Bierce sind feste Bestandteile von Lovecrafts Leben und spiegeln sich in Krieks Auswahl der Werke wider. Die bildnerische Gestaltung dieser Themen findet sich in den deformierten Bewohnern von Innsmouth, in der sorgfältigen Ausarbeitung von Landschaft und Architektur sowie dem starken Kontrast von Licht und Schatten in den dramatischen Momenten wieder.

Die Umsetzung der Geschichten in kontrastreichem Schwarz-Weiß und Grautönen sowie die Hervorhebung einzelner Wörter in den Sprechblasen fallen besonders auf. Kriek spielt damit auf die Horror-Schund-Comics des EC Comicverlags der 1950er Jahre an, die genau in diesem Stil gestaltet wurden. Die bildnerische Umsetzung erinnert auch an alte Schwarz-Weiß-Fotografien und unterstreicht die zeitliche Einordnung der Geschichten in die Mitte der 1920 Jahre. Kriek kombiniert diese beiden Punkte mit Lovecrafts Erzählungen, die zu dessen Lebzeiten ebenfalls als Schundliteratur behandelt wurden. Auch aus heutiger Sicht bewegen sie sich noch immer auf einem schmalen Grat, der leicht vom atmosphärischen Horror ins Lächerliche kippt. Genau das war der subversive Geist der EC Comics, der zahlreiche Comic-Zeichner_innen, wie z. B. Charles Burns, mit dem Krieks Werk oft verglichen wird, beeinflusst hat. Kriek schafft in seiner Adaption die stimmige Verknüpfung von subtil unheimlichen Szenen und ›trashigen‹ Horrorcomic-Elementen mit ihren expliziten Schockmomenten, die aber aufgrund ihrer übertriebenen Darstellungen auch leicht hätte schiefgehen können. Er zeigt jedoch, dass die dramatischen Höhepunkte sowohl durch übertriebene Gesten, wie z. B. ein von unten beleuchtetes Gesicht,

oder gezielten Einsatz von Onomatopöien als auch mit einer Momentaufnahme ohne jegliches *lettering* gestaltet werden können. Wie Lovecraft vollzieht er diesen Balanceakt und schafft es dabei, im Gleichgewicht zwischen den Polen des Lächerlichen und des latent Unheimlichen zu bleiben. Die Darstellung von Dunkelheit, Zerfall und Fremdartigem fängt die emotionale Verstörung der Protagonisten ein und hinterlässt ein bleibendes Unwohlsein bei der Leserschaft, wodurch sie erfolgreich in das Lovecraft'sche Horror-Universum hineingezogen wird.



Vom Jenseits
und andere Erzählungen

Erik Kriek (P), H. P. Lovecraft (W)
Berlin: Avant, 2013
112 S., 19,95 Euro
ISBN 978-3-939080-91-6

Mit bunten Strahlenkanonen in den Kampf gegen die Farblosigkeit

The True Lives of the Fabulous Killjoys rezensiert von
Maximiliano Francisco Ramis de Ayreflor und Dennis Wegner

Vom Rockalbum zum Comic: In *The True Lives of the Fabulous Killjoys* erzählen Gerard Way, Shaun Simon und Becky Cloonan eine postapokalyptische Geschichte, welche die Grenzen zwischen Musik, Film und Comic überschreitet. Doch wie gut lassen sich diese Medien überhaupt vereinen?

Mit *The True Lives of the Fabulous Killjoys* legen Gerard Way, Shaun Simon und Becky Cloonan einen lang erwarteten Comic vor. Way wurde als Sänger der Rockband *My Chemical Romance* bekannt und konnte sich bereits mit seiner von Kritiker_innen hochgelobten Reihe *The Umbrella Academy* als ernstzunehmender Comicbuchautor profilieren, während Simon mit *Killjoys* sein Debüt gibt. Becky Cloonan hat für Tokyopop und Vertigo gearbeitet, 2012 hat sie für DC Comics einen großen *Batman*-Titel gezeichnet.

Killjoys in bunt gegen die farblose Welt der BLI.

Killjoys entwirft ein dystopisches Szenario, in dessen Zentrum ein Mädchen steht, das namenlos bleibt. Es wird von den Killjoys, einer Art Rebellengruppe, als Erlöserin gehandelt, die den Kampf gegen die Better Living Industries (BLI) ein für alle Mal entscheiden soll. Die BLI haben die Stadt Battery City seit vielen Jahren im Griff und ihre Bewohner durch eine Art Gehirnwäsche gefügig gemacht. Zwei weitere Handlungsstränge erzählen parallel die Geschichten der Droiden Blue und Korse. Blue ist eine Prostituierte, eine sogenannte Pornodroidin, die zum Vergnügen der Mitarbeiter der Better Living Industries programmiert wurde. Korse hingegen arbeitet als Auftragskiller für die skrupellose Firma. Beide Droiden lehnen sich jedoch zunehmend gegen das Schicksal auf, das ihnen von den Menschen auferlegt wurde.

Die Autoren haben es sich zur schwierigen Aufgabe gemacht, die drei komplexen Handlungsstränge in nur sechs Kapiteln zu erzäh-

len und zusammenzuführen. Hierfür werden die drei Erzählungen grafisch unterschiedlich gestaltet. In der Storyline des Mädchens sind Charaktere, Umwelt und Gegenstände farbenreich visualisiert. Diese Vielfalt von leuchtenden und kräftigen Tönen findet sich in den beiden Handlungsbögen der Droiden in Battery City deutlich weniger. Das Stadtsetting setzt auf düstere Monochromie, aus denen nur selten hellere Farben herausstechen. Viele Details, die mit BLI zu tun haben, werden dagegen sehr steril, mit häufigem Vorkommen von Weiß gezeigt.

Diese Differenzierung durch Farben setzt sich nicht durch den ganzen Comic fort, sondern wird aufgehoben, sobald die Erzählstränge zusammengeführt werden. Erkennbar ist dies ab dem dritten Kapitel: Der in ›Blues Story‹ verwendete Farbstil ähnelt zunehmend dem in der Handlung um das Mädchen. Das Farbschema wird außerdem noch von den Rückblenden unterbrochen, die blass und mit einer verschwommenen Panelbegrenzung dargestellt werden.

Bei der Gestaltung der Seiten und Panels wird auf Variation gesetzt, sie ändert sich mit der Situation. Schlüsselszenen werden oft mit Schwarz unterlegt oder sie verdrängen das *gutter* und füllen die Seite bis zum Rand aus. Auch in den Sprechblasen und Textboxen spielt Farbe eine wichtige Rolle. Jedem Protagonisten wird eine Farbe zugeordnet, die immer dann zum Einsatz kommt, wenn die Szene wechselt. So kann es vorkommen, dass sich der Monolog von Blue in blauen Textboxen fortsetzt, während parallel bereits die Szenerie einer anderen Storyline etabliert wird.

Beim Zusammenführen der Handlungsstränge verzichten die Autoren auf weitreichende Erläuterungen, die den Aufstieg der Better Living Industries zur Diktatur über Battery City und die damit einhergehende Revolutionsbewegung der Killjoys beleuchten. Die bestehenden Machtstrukturen werden an den Beweggründen der Protagonisten deutlich: Die Killjoys möchten ihrem Exil, der Wüste außerhalb der Stadt, entfliehen. Das Eindringen in Battery City stellt gleichzeitig einen Angriff auf die Better Living Industries dar.

Die beiden Droiden Korse und Blue hingegen versuchen, den Fängen der BLI und damit der Stadt zu entkommen. Ausgerechnet die Liebe, ein durch und durch menschliches Attribut, ist in beiden Fällen der Auslöser für den Sinneswandel. Blue versucht den Tod ihrer Freundin Red zu verhindern, die ein Auslaufmodell ist und deshalb von BLI vernichtet werden soll. Korse führt eine verbotene Beziehung mit einem Mann, von der die Industries nichts wissen dürfen.

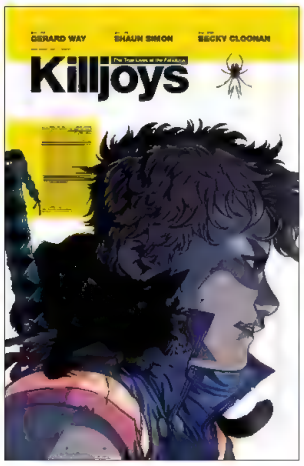
Way und Simon greifen mit diesen Narrationen einen seit *Frankenstein* beliebten Science-Fiction-Topos auf: die sich emanzipierende künstliche Schöpfung, die ihrem prometheischen Schöpfer gegenüber steht. Dies zeigt sich besonders im Fall des Auftragskillers Korse: Nicht seine Homosexualität wird von der Diktatur und damit von seinen Schöpfern als Verbrechen geahndet, sondern die Tatsache, dass der Droide Emotionen wie Liebe entwickeln konnte.

Die Entstehungsgeschichte des Comics erläutern Way und Simon in einem Nachwort. Das *Killjoys*-Universum habe sich aus gemeinsamen Überlegungen über Jahre hinweg herausgebildet, entscheidend für die Handlung sei jedoch Ways Arbeit mit seiner Band *My*

Chemical Romance gewesen. Diese nahm ein Konzeptalbum mit dem Namen *Danger Days: The True Lives of the Fabulous Killjoys* auf, das die Geschichte von vier Draufgängern in einer postapokalyptischen Wüste und deren Kampf gegen die Better Living Industries erzählt. Die Band veröffentlichte unter dem Motto *Art is the Weapon* zwei cineastische Musikvideos, deren Handlung rückblickend als Prequel zum Comic verstanden werden kann. Wichtige Elemente des Comics finden in diesen Videos Eingang in die medienübergreifende *Killjoys*-Diegese. Die Musikvideos und vor allem das Album funktionieren aber auch ohne den Comic. Ebenso ist zum Verständnis des Comics das Vorwissen um Musik und filmische Umsetzung zwar bereichernd, aber nicht zwingend notwendig.

Leider gibt es einige qualitative Unterschiede innerhalb der drei Handlungsstränge; die Erzählung um das namenlose Mädchen verlässt sich zu sehr auf das Motiv der auserwählten Erlöserfigur, welche die Unterdrückung beenden soll. Das Ende des Comics ist dadurch zu weiten Teilen vorhersehbar. Die Storyline des Antihelden Korse hingegen setzt altbekannte Erzählstrukturen kreativ und erfrischend um. Die Handlungsbögen werden durch die Farbgebung differenziert und durch eine voranschreitende Vereinheitlichung des Stils schlüssig zusammengeführt.

Doch nicht nur innerhalb des Comics gelingt die Verflechtung der einzelnen Komponenten: Sowohl der Comic als auch die Musikvideos und das Konzeptalbum funktionieren unabhängig voneinander, ergänzen sich jedoch wechselseitig, weshalb *Killjoys* komplett ohne das Vorwissen durch *Danger Days* gelesen werden kann.



The True Lives of the Fabulous Killjoys

Gerard Way (W), Shaun Simon (W), Becky Cloonan (P)
Milwaukie, OR: Dark Horse, 2014
160 S., 14,50 Euro
ISBN: 978-1-59582-462-2

Ausgefuchst: 12 auf einen Streich!

Spring-Magazin #9: Reineke F. rezensiert von Julia Ingold und Nikolai Ziemer

Zwölf Gesänge, zwölf Zeichnerinnen, zwölf Stile: Das Spring-Magazin erzählt Goethes *Reineke Fuchs* neu. Herausgekommen ist dabei ein Comic, in dem die triebgesteuerten Zeitgenossen Reineke F. und Co skrupellose Macht- und die Künstlerinnen wagemutige Formspielchen treiben.

Das Hamburger Magazin *Spring* bündelt auch in der neunten Ausgabe das »Ungewöhnliche zwischen Comic, Illustration und freier Zeichnung«, wie es im Klappentext heißt, diesmal in einer Adaption der Fabel *Reineke Fuchs* von J. W. Goethe. Seit 2004 erscheint das Magazin jährlich, immer mit Beiträgen von mehreren Künstlerinnen zu einem bestimmten Thema. Die zwölf Gesänge aus Goethes Vorlage boten daher die ideale Voraussetzung, eine zusammenhängende Geschichte aus verschiedenen gestalterischen Sichtweisen zu erzählen. Der aufmüpfige Vierbeiner bleibt im Kern bei seinen altbekannten Spielchen, in deren Regelwerk das Gute, das dem Bösen entgegentritt, nicht vorgesehen ist. Denn Reineke übertrumpft zwar alle anderen Tiere an Listenreichtum, aber nicht an Boshaftigkeit. Nur deshalb bleiben seine Intrigen ungesühnt und er entkommt immer wieder der Schlinge des königlichen Henkers.

Einige der Gesänge sind dabei ohne weiteres als ›typische Comics‹ zu lesen, während sich andere sehr weit an die Grenzen dieser Kunstform wagen. So zeigt sich der Auftakt, gestaltet von Sophia Martineck, noch traditionell mit Sprechblasen, Panels und einer originalgetreuen Umsetzung des literarischen Vorbilds, während Nina Pagalies schon in der nachfolgenden Interpretation wesentlich experimenteller an das Thema herangeht. Braun der Bär knickt dort nicht mehr für Honig ein, sondern für Koks und Nutten. Im neunten Gesang ist ein Bezug zur ursprünglichen Geschichte dann kaum noch herstellbar. Almuth Ertl kombiniert hier schemenhafte Darstellungen menschlicher Gestalten und geometrische Formationen mit zusammenhanglosen Textfetzen. Die einzelnen Interpretationen spielen mit den Erwartungen der Leser_innen, um so etwa Komik oder Zynismus herzustellen. Komik, wenn sich Reineke und Isegrim der Wolf zum Showdown im Boxring gegenüberstehen, wobei Reinekes gestählter Körper über und über mit Sentenzen wie »I love Goethe« und Hexametern aus der Vorlage tätowiert ist. Zynisch wird es, wenn der Fuchs in einer feurigen Rede mit leerer Rhetorik ein Millionenpublikum vor den Fernsehbildschirmen von seiner Unschuld, Ehrlichkeit und seinem Engagement für das Wohl der Tierwelt überzeugt. Dargestellt hat Barbara Yelin diese Szene sehr

Braun der Bär knickt für Koks und Nutten ein.

beeindruckend mit orangenfarbenen Schwaden, die sich aus dem Mund Reinekes auf die Zuhörer_innen und in die Stadt hinein ausbreiten, bis die Tiere sich darin verfangen und zu ersticken drohen. Auch im siebten Gesang findet sich eine Stelle, wo Ludmilla Bartscht den Originalausspruch der Tiere gegenüber dem König, »Wir werden gehorchen!«, mit Panzern, ausgestreckten Armen und der Hiroshima-Atombombe *little boy* illustriert.

Schon Goethe wollte mit der „unheiligen Weltbibel", wie er seine Version des Stoffes nannte, die ewig menschliche (Macht-)Gier veranschaulichen. Eben weil Reineke sich auf diese Gier bei den anderen Tieren verlassen kann, setzt er seinen Willen immer wieder durch. So antwortet der wortgewandte Fuchs an einer Stelle im Original auf die Frage »Aber wie sollte die Welt sich verbessern?« mit »Es läßt sich ein jeder/ Alles zu und will mit Gewalt die andern bezwingen./ Und so sinken wir tiefer und immer tiefer ins Arge.«

Auch das Platzhirschgehabe der Mächtigen, das Goethe mit seinem *Reineke* subtil auf die Schippe nahm, wird in der Adaption mehrmals gekonnt inszeniert. Am deutlichsten ausgearbeitet findet es sich im dritten Gesang von Anne Vagt, in welchem Grimbart der Dachs, Isegrim und Reineke als wortkarge, muskelbepackte Anabolika-Ungetüme in Erscheinung treten, die zu kaum mehr in der Lage sind, als ihre niedrigsten Bedürfnisse zu befriedigen. Ihre Macht gewinnen sie aus ihrer Gewalt, Bestien ohne Intelligenz, die sich rücksichtslos an allem bedienen, das schwächer ist als sie.

Diese unterschiedlichen Herangehensweisen sind durch ein im ganzen Heft eingehaltenes Farbspektrum und eine kurze Hinfüh-

rung zum jeweiligen Abschnitt verbunden. Da das Heft auch im Ausland erscheint, sind im Übrigen alle Texte im Buch zweisprachig, englisch und deutsch, gehalten.

Die zwölf Herausgeberinnen haben mit Hintergedanken diese Fabel gewählt, denn die derben Streiche des wohl berühmtesten Fuchses der Literaturgeschichte, die schon im Mittelalter kleine und große Kinder unterhielten, haben Ihre Aktualität nicht verloren. Der Reiz der Anthologie besteht aber darin, dass sie nicht den alten Klassiker neu vermitteln will. Zwar eröffnet sich im Dialog mit Goethes Text ein spannendes Spiel, jedoch mit strikten Regeln. Ohne die Spielanleitung von 1794 tritt die grafische Adaption als ein ganz eigenes Kunstwerk auf, das sich nicht nur in der Erzählweise sehr weit aus der Konvention, sondern auch als Comic unterhaltsam aus der Sprechblase wagt.

Spring-Magazin #9

Reineke F.

Sophia Martineck, Nina Pagalies, Anne Vagt, marialuisa, Katrin Stangl, Romy Blümel, Ludmilla Bartscht, Katharina Gschwendtner, Almuth Ertl, Barbara Yelin, Stephanie Wunderlich und Carolin Löbbert.

Wuppertal: Msw Medien Service Gmbh, 2012
210 S., 16,00 Euro
ISBN: 978-3-981-5384-0-3

Zwischen den Wirklichkeiten

Don Quijote rezensiert von Khaled Awad und Oliver Lüthje

Flix hat schon einmal einen Klassiker der Literaturgeschichte ›verwurstet‹, als er sich Goethes *Faust* (2010) vornahm – nun ist Cervantes' *Don Quijote* dran. Sichtlich bemüht, der Tragik des *Don Quijote* in einer ›zeitgemäßen‹ Gestalt Ausdruck zu verleihen, verwebt er den alten Stoff mit modernen Themen: Demenz, Nachhaltigkeit und Familie. Und natürlich: dem Comic.

Der in schwarz-weiß gehaltene Comic ist ursprünglich in der Printversion der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* erschienen und wurde in 100 Folgen Stück um Stück der F.A.Z.-Leserschaft vorgelegt; jetzt ist der Strip als Comicalbum bei Carlsen neu erschienen.

7
200 Hektar Zukunft
MOLINERO, DU... DU... DU...
VERRÄTER!
WIR HATTEN EINE BE-MÄCHTIGUNG
WIE HEISST ES IN UNSERER VEREINS-SATZUNG?
» TOBOSOW IST SCHÖN «
» TOBOSOW GEHÖRT UNS «
» UND ES IST UNSERE AUFGABE UND PFLICHT... «
» ... DAFÜR ZU SORGEN, DASS DAS ... «
UFF!
» ... SO BLEIBT. «
EIN WINDPARK HAT HIER NICHTS VERLOREN!

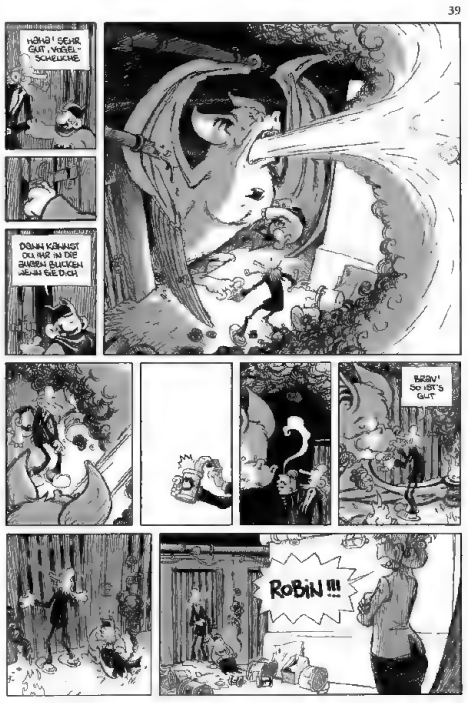
Filx' Don Quijote kämpft gegen einen Windpark.

Wutbürger, Besserwisser, Mitmischer und Pedant: Don Quijote, mit bürgerlichem Namen Alfonso Quijano, lebt im mecklenburgischen Tobosow und verbringt einen Großteil seiner Zeit damit, Beschwerdebriefe an die Wirklichkeit zu verfassen. Zusehends verschlechtert sich das Verhältnis zu seiner Umgebung, und er verkennt die Anzeichen dafür, dass er selbst längst ein Problem geworden ist. Anfangs scheint es, als wäre Alfonso lediglich durch die eigene Idealvorstellung getrieben; aber sein Zustand entpuppt sich als pathologisch: Die Diagnose – Demenz – erklärt sein merkwürdiges Verhalten.

Letztendlich ist es nicht seine fest in der Realität verankerte Tochter Antonia, die zu ihm durchdringt, sondern ihr Sohn Robin. Denn was für Alfonso ein Konflikt zwischen Ideal, Fiktion und Wahnvorstellung ist, stellt sich für seinen Enkel Robin als ein Problem zwischen kindlicher Fantasie und erwachsener Wirklichkeit dar. Großvater und Enkel treffen sich in einem fiktiven Raum abseits der Realität, in dem sie zu Ritter und Knappe werden. Sie brechen aus, schlagen ihr Lager

unter Großstadtbrücken auf, kämpfen gegen wild gewordene Obdachlose und monströs wirkende Straßenarbeiter. Doch im notwendigen Augenblick gelingt es Robin, die Grenze zwischen Fiktion und Realität zu ziehen. So löst er die Situation mit ungeahntem Scharfsinn.

Cervantes' *Don Quijote* wird dafür gepriesen, dass er seine Erscheinungsbedingungen, die Gattung und das Medium selbst, nicht zuletzt sogar die traurige Wirklichkeit in Frage stellt. Ob der Comic also dem Original gerecht wird, steht und fällt mit der Frage, was ein Werk eigentlich zum Kunstwerk macht. Bedenken muss man, dass es sich bei den ursprünglichen Adressat_innen um F.A.Z.-Leser_innen handelt, mutmaßlich nicht das progressivste Publikum des Planeten.



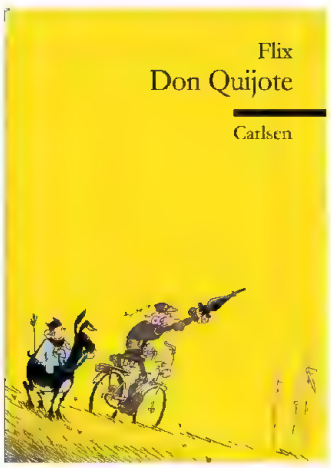
Alfonso Quijano und sein Enkel und Sidekick Robin entdecken im Keller eine riesige Fledermaus.

Die Besonderheit von Cervantes' Original besteht nicht darin, dass es selbstreflexiv ist, sondern in der reflexiven *Tiefe*, mit der das Werk sich der Grenzen seiner eigenen Gattung bewusst wird. Kunst, so verstanden, muss immer ihre eigene ›Künstlichkeit‹ herausstellen, also die eigene Medialität reflektieren und so neue Ausdrucksformen erarbeiten. In der Adaption von Flix ist das Spiel mit dem eigenen Medium zunächst einmal: ein Motiv. Wie funktioniert das genau? Man kann sich sicherlich die Frage stellen, weshalb Autoren wie Paulo Coelho am Rande erwähnt werden müssen. Unmittelbar gehen diese Bezüge nicht immer aus der Handlung hervor. Auch dann nicht, wenn der Inhalt der Phiole des Zauberers Fierabra in Flix' *Don Quijote* die gleiche Wirkung hat, wie der Zaubertrank des Druiden Miraculix bei Asterix und Obelix.

Auch wenn der Autor sich darum bemüht, das Motiv der Selbstreferenzialität zu übernehmen, und immer wieder Möglichkeiten medialer Selbstreflexion nutzt, bleiben die Anspielungen auf der Oberfläche.

So der von Alfonso Quijano verfasste Leserbrief, bei dem der Weltverbesserer gegen den Druck von Comicstrips wettert. In seinen Augen erzögen Comics zu Gewalt und Rache – Eigenschaften, die Alfonso nicht nur selbst besitzt, sondern die mit fortschreitendem Krankheitsverlauf (Demenz) immer krassere Züge annehmen. Als Bestandteil des im Carlsen Verlag erschienenen Buches ist er ein schmückendes Beiwerk, Ausdruck der Eigenbezüglichkeit. Erst im Kontext seiner Erstpublikation in der F.A.Z. entfaltet er sein kritisches Potenzial. Indem Alfonsos Leserbrief neben die Kommentare echter F.A.Z.-Leser_innen gestellt wurde, entstand eine offene Diskussion, bei der die Leser_innen ihre Meinung gegenüber dem Medium ›Comic‹ frei äußerten.

Eine solche Überschreitung der Grenze zwischen Realität und Fiktion ist mehr als nur ein amüsanter Nebeneffekt, sondern eröffnet einen Comic-Diskurs, bei dem der Kunstgegenstand mit einer solchen Grenzüberschreitung spielt. Im heutigen Literaturbetrieb ist dies kein ungewöhnliches Verfahren, immer wieder vermengen sich Reales und Erdichtetes spielerisch, wie etwa bei Walter Moers, dem Zeichner des *Kleinen Arschlochs*, der seine Interviews an seine eigene Kunstfigur, Hildegunst von Mythenmetz, delegiert. Grafische Literatur, die dazu imstande ist, durch ihre Selbstreferenzialität einen heißblütigen Diskurs in der Wirklichkeit zu provozieren, ist im deutschen *Comic*-Kosmos, anders als im Literaturbetrieb, aber ein Novum. Im Rahmen der Zeitung und ihres Publikums hat der Comic also durchaus den avantgardistischen Charakter, der für den bürgerlichen Kunstbegriff des 20. Jahrhunderts so zentral ist. Schade ist, dass diese Qualität in der Carlsen-Publikation unter den Tisch fällt, da der Metadiskurs, den der Comic in der F.A.Z. eröffnet hatte, dort keinen Platz gefunden hat.



Don Quijote

Flix
Hamburg: Carlsen, 2012
136 S., 16,90 Euro
ISBN 978-3-551-78375-2

Schaulust und Sinnsuche im Plastikparadies

Skydoll rezensiert von Jenifer Baer und Marie-Luise Meier

Leuchtende Farben und drollige Hauptcharaktere bilden die ästhetische Fassade der Graphic Novel *Sky Doll* und erwecken den Anschein einer bunten, wenig intellektuellen Lektüre. Ein Eindruck, der täuscht. Barbara Canepas und Alessandro Barbuccis Puppenspiel handelt von religiösem Fanatismus, der Rolle der Massenmedien und der Frau als Werkzeug männlicher Lust. Wobei nicht immer ganz klar ist, ob die Auseinandersetzung mit letzterem wirklich als Kritik zu verstehen ist. Kann sich *Skydoll* gegen den Vorwurf des Sexismus behaupten?

Sky Doll ist eine italienische Graphic-Novel-Serie, die 2000 erstmals in Deutschland veröffentlicht wurde. Zum verspäteten Erscheinen des vierten Bandes *Sudra* (2014) entschied der Splitter Verlag, die Reihe neu aufzulegen, wobei lediglich die wesentlich kleinere Schrift und der Hardcovereinband der Neuauflage ins Auge fallen. Nach ihrem ersten gemeinsamen Projekt *W.I.T.C.H.* (2001), einem jugendgerechten Comic aus dem Hause Disney, der die drollige Geschichte von fünf Hexen erzählt, überrascht *Sky Doll* durch seine sexuell aufgeladenen Bilder. Dieser Comic richtet sich an ein erwachsenes Publikum.

Noa, eine wohlgerundete und zugleich weiblich anmutende Androidin, in viel nackte Haut und etwas rosa Stoff gekleidet, spricht zu Gott. Sie ist eine Sky Doll, geschaffen, um die Bedürfnisse der männlichen Konsumenten zu befriedigen. Infolge einer Auseinandersetzung mit Gott, ihrem Vorgesetzten der Autowaschanlage ›Heaven‹, beschließt Noa, mit Hilfe der Missionare Roy und Jahu zu fliehen. Was wie eine Pilgerreise der Selbstfindung ins Herz der kunterbunten Welt erscheint, offenbart schon bald die fanatische Politik und die verkommende Gesellschaft des Comic-Kosmos. Über diese regiert die lüsterne Ludowika (im italienischen Original: Lodovica), Noas Gegenspielerin und Päpstin. Ihren Status als Heilsbringerin und Wundertätige festigt sie mit Hilfe der Macht der Medien. Warum die riesige Maus, die Noa vorsteht, Gott heißt? Man weiß es nicht. Obwohl der erste Band eher arm an Handlung ist und lediglich die Welt vorstellt, hält er sich in seinem bunten, augenfälligen Chaos mit klaren Aussagen zurück. Mehr als viele andere Graphic Novels verlangt *Sky Doll*, dass die Leser_innen sich die fehlenden Handlungselemente selbst erschließen.

Der religionskritische Kern der Graphic Novel wird bereits in der Covergestaltung deutlich: Der Neonschriftzug ›Lodovica's Chapel‹ schmiegt sich an die Gebäudekuppel im Hin-

tergrund. Das Bauwerk ist im Stil gotischer Kirchen gehalten und zeigt eine Königsgalerie, eine horizontal verlaufende Fassadengliederung, die durch mehrere Königsfiguren strukturiert wird. Vor ihr steht Noa, der von einer Ratte ein Heiligenschein über das kahle Haupt gehalten wird. Niemand kann sich der Kirche entziehen. Sie durchdringt alle Bereiche des Lebens, übt Kontrolle auf die Mitglieder der Gesellschaft aus. Religion und Glaube dienen als Mittel zum Zweck.

WIE KANN EINE ALBERNE PUPPE ES WAGEN, MICH ZU KRITISIEREN?! ICH BIN PERFEKT!
NA JA, FÜR JEMANDEN, DER PERFEKT IST, HAST DU ABER NICHT GERADE EINEN GUTEN CHARAKTER!
UNDANKBARES WESEN! DA BIN ICH GERECHT UND GUT UND SO WIRD MIR GEDANKT!
AH, RICHTIG, APROPOS WUNSCHE:
NEIN, DAS WAR EIN SCHERZ! DAS WAR EIN SCHERZ!
VERGISS NICHT, PUPPE DU BIST NICHTS! DEIN EINZIGES RECHT BESTEHT DARIN, TEILWEISE DEM ZU GEHÖREN!
UND SOLANGE ICH IM BESITZ DEINES SCHLÜSSELS BIN
CRACK
CRACK
5

Noa muss sich von ihrem Chef, Gott, aufziehen lassen.

Doch was ist mit der wohlgerundeten Frau auf dem Weg zur Selbstfindung? Sky Dolls sind Massenware, von Männerhand geschaffen und verkauft. Gottgleich hat der Mann die perfekte Frau, sexuell verfügbar und von makelloser Schönheit, erschaffen. Eine Frau nur für ihn. Bereits auf den ersten Seiten werden die Puppen hinter glänzenden Schaufensterscheiben feilgeboten.

Die Funktion der Sky Dolls wird wenig später noch einmal hervorgehoben: Im Schlafzimmer des Missionars Jahu findet Noa eine andere Sky Doll, die reglos auf dem Bett liegt. Mit weit geöffneten Beinen ist sie das Objekt der Begierde schlechthin, Inbegriff männlicher Lust und Symbol dessen, was Noa nicht sein möchte. Stattdessen versucht sie, von einem fremdbestimmten Objekt zu einem selbstbestimmten Individuum zu reifen und diese Gesellschaft, die ihr das Gefühl von Austauschbarkeit gibt, hinter sich zu lassen. Dennoch stehen ihre Rundungen oft im Zentrum der Bilder, wie das Titelcover deutlich macht. Dort ist ihr nackter Oberkörper dem Blick der Betrachter_innen geradezu ausgeliefert. Große, dunkel geschminkte Augen und volle, rosarote

Lippen betonen die Weiblichkeit der Puppe. Rosa, das ist die Farbe der Frauen, assoziiert mit der Färbung weiblicher Geschlechtsorgane, Naivität und Hilflosigkeit. Und die Darstellung setzt sich fort: Knappe, enganliegende Kleider als Dresscode der Sky Dolls provozieren unausweichlich antifeministische Vorwürfe. Die Graphic Novel greift diese auf beinahe ironische Weise auf: Waagerechte Stoffbahnen über Brust und Po erinnern an Zensurbalken, die die intimsten Körperstellen verbergen. In den meisten Fällen zumindest: Päpstin Ludowika präsentiert sich noch nackter und lasziver als ihre Gegenspielerin Noa.

Die Panels, die mit den Sky Dolls in Verbindung stehen, rücken die sekundären Geschlechtsmerkmale der Puppen in den Fokus. Ansichten des gesamten Körpers wechseln sich mit Close-ups ab, die entweder die Brust, das Gesäß oder das Gesicht betonen. Leser_innen und Charaktere werden als Voyeur_innen, als Mittäter_innen der Gesellschaft inszeniert, die gleichermaßen lustvoll das nackte Fleisch beschauen. Zerstückelt in ihre begehrlichen Einzelteile wirkt Noa in den Panels keineswegs ermächtigt. Gerade auf den ersten Seiten wird ihre Schwäche und Verletzlichkeit durch ein ungleiches Größenverhältnis zwischen der Sky Doll und ihrem Arbeitgeber, aber auch durch extreme Auf- und Untersichten, künstlerisch dargestellt. Ohne Rechte und die Freiheit zur Selbstbestimmung bleibt sie der Gesellschaft, vor allem den männlichen Wesen, unterlegen. Als Gegenentwurf zu den Puppen tritt die stark übergewichtige Fernsehmoderatorin und *echte Frau* Frida auf, die gelegentlich als Erzählerin fungiert. Ebenfalls in rosa Stoff gehüllt und geschminkt ist auch sie einem bestimmten Frauenbild unterworfen. Dennoch hebt sie sich mit Hilfe ihres hochgeschlossenen Kleides und der barocken Frisur deutlich von den aufreizenden Sky Dolls ab. Auch sie wirkt am Ende wie eine bunt bemalte Leinwand, ein Werkzeug der Medien. Frida blendet die faschistische Gesellschaft nicht mit ihrem Körper, sondern mit ihrer Stimme und ihren Lobpreisungen der Päpstin.

Schließlich stellt sich die Frage: Ist Noa mehr als nur ein Sexobjekt, ein Stück austauschbarer Massenware, das der Lustbefriedigung des Mannes dient? – Ja. Im Unterschied zu ihren gottergebenen Schwestern, die sich den Kunden gegenüber stets fröhlich lächelnd präsentieren, zeichnet sie sich durch eine abwechslungsreiche Mimik aus, die ihre Gefühle wiederspiegelt. Auch der Drang, ihr bisheriges Leben hinter sich zu lassen und einen ganz eigenen Weg einzuschlagen, macht sie zu einem Individuum. Tatsächlich vermittelt die Graphic Novel durch Noa, die ihre Stimme gegen ihren Chef, Gott, und gegen ihren Begleiter Jahu erhebt, das Bild einer Frau, deren Umfeld noch zu mächtig ist, um sich binnen eines Bandes gegen es aufzulehnen.

Hinsichtlich Handlung und Inszenierung weist der Comic innerhalb des Science-Fiction-Genres einige Innovationen auf. Nur selten wurde eine von Medien regierte Welt bisher so farbenfroh dargestellt, wenngleich *Sky Doll* in einigen Punkten ein widersprüchliches Bild vermittelt. Die klar angeordneten Panels täuschen Ordnung vor, doch in Noas Welt regiert das Chaos. Ratten fungieren als Heilsbringer, eine halbnackte Päpstin predigt falsche Wunder, und ein

hübsches Püppchen, das seine Bestimmung sucht, muss mit Hilfe eines Schlüssels alle dreiunddreißig Stunden von einem Mann aufgezogen werden. ›Die‹ Deutung sucht man vergebens: Statt ihrer offenbaren die vielfältigen Teilstücke durch ihren gesellschaftlichen und künstlerischen Gehalt ein freudvolles Durcheinander der Lesarten.

Skydoll #1
Die gelbe Stadt

Barbara Canepa (W), Alessandro Barbucci (W/P)
Bielefeld: Splitter, 2014
48 S., 14,80 Euro
ISBN 978-3-86869-710-0

Der amerikanische Traumdeuter

Winsor McCay (1869–1934): Comics, Filme, Träume rezensiert von Tim Eckhorst

Wenige Jahre nachdem Sigmund Freud in Europa *Die Traumdeutung* (1899) vorgestellt hat, beschäftigt sich ein amerikanischer Zeichner auf eine ganz andere Art und Weise mit Träumen: Winsor McCay zeichnet Comics darüber. Noch vor dem Erscheinen der englischen Übersetzung von Freuds Werk veröffentlicht McCay bahnbrechende Comics, die Alexander Braun in einem ausführlichen Band würdigt.

Alexander Braun ist ein geschickter Autor und Gestalter, das beweist er in seinem Buch *Winsor McCay (1869–1934): Comics, Filme, Träume.* Durch eine dem Vorwort vorangestellte Bilderstrecke, in der Fotos ihrer gezeichneten Entsprechung gegenübergestellt werden, ist die Leser_in bereits im Thema ›Winsor McCay‹ angekommen, noch bevor sie das Inhaltsverzeichnis erreicht hat. Beispielsweise trifft die Betrachter_in auf eine ganzseitige Zeichnung eines Zeitungsjungen, gefolgt von dem Foto einer Gruppe junger Zeitungsverkäufer. Die High Society, Seebäder und politische Versammlungen werden ebenfalls zunächst in gezeichneter Form und darauffolgend fotografisch abgebildet. Auch McCays Figur ›Gertie the Dinosaur‹ blickt der Leser_in entgegen – und gleich auf der folgenden Seite schaut man dem Paläontologen Prof. Charles W. Gilmore ins Gesicht. Was dann folgt, ist eine Würdigung des Schaffens McCays auf über 350 Seiten, welche die Arbeit des Comic-Innovators umfangreich dokumentiert. Abbildungen exemplarischer Werke vermitteln in Kombination mit zeitgeschichtlichen Dokumenten, einer detaillierten Biografie und kenntnisreichen Analysen ein lebendiges Bild des Zeichners und seiner Zeit.

McCay ist der Mann, welcher der Welt u. a. die Comicreihen *Little Sammy Sneeze*, *Dream of the Rarebit Fiend* und *Little Nemo in Slumberland* geschenkt hat. Besonders erfreulich ist, dass Braun dank der guten biografischen Aufzeichnungen ausführlich darauf eingehen kann, wie der junge Winsor McCay in der Comicbranche gelandet ist und wie sein genauer Werdegang vom Portraitzeichner in einem Museum zum gefeierten ›Comic-Star‹ aussieht. Solche fast lückenlosen Informationen zum Lebenslauf eines Comiczeichners findet man sonst selten. Zu würdigen ist auch, dass intensiv behandelt wird, wie die Geschichte weitergeht, nachdem McCay seinen künstlerischen Höhepunkt erreicht hat. Hier geht es u. a. um seinen Sohn Robert, der recht erfolglos versucht, *Little Nemo in Slumberland*, die wohl bekannteste Reihe des Vaters, fortzuführen sowie die Rezeption des Schaffens von Winsor McCay bis in die heutige Zeit.

Die Comicforschung erfreut sich in Deutschland immer größerer Beliebtheit. Der Comic bahnt sich den Weg in die Universitäten und wird Gegenstand von Bachelor-, Master- und Doktorarbeiten. Aber nicht nur diese Tatsache trägt zur Qualitätssteigerung der Forschungsergebnisse sowie dem neuerlichen Interesse an diesen bei, sondern auch der durch das Internet erleichterte Zugang zur Primärliteratur. Wo Forscher_innen vor einigen Jahrzehnten nur Vermutungen über Zeichner und Werk anstellen konnten (und dies gerne und viel getan haben), kann heute über Tatsachen geschrieben werden. Arbeiten wie die Alexander Brauns, die z. T. nur infolge dieser Entwicklung möglich werden, können kaum ausreichend gewürdigt werden. Denn mit dem vorliegenden Band holt er den Comic aus seinem Schattendasein und stellt ihn ganz selbstverständlich in einen literarischen, kultur- und kunsthistorischen Kontext. McCay findet sich plötzlich zwischen Traumdeutung und Surrealismus wieder. Dieser Ansatz ist neu, erfrischend und genau richtig, da er über das hinausgeht, was gemeinhin mit Massenmedien wie dem Comic verbunden wird. Fundierte Kenntnisse Brauns über die damalige Zeit sorgen trotz des Umfangs für ein kurzweiliges Lesevergnügen. Er ordnet McCay gekonnt ein, so dass der reichhaltig bebilderte Band nicht zu einer bloßen Niederschrift der McCay'schen Biografie wird, sondern den Zeitgeist und die Lebenswelt des Zeichners lebendig werden lässt. Die ersten Filme, Freak-Shows, Jahrmärkte und zahlreichen Attraktionen auf Coney Island, die Chicagoer Weltausstellung von 1893 (McCay war möglicherweise dort), die boomende Autoindustrie – dies alles erklärt das Schaffen McCays sehr präzise und verdeutlicht die Eindrücke, die der Zeichner gesammelt haben muss. Braun gelingt es dabei stets, einen angenehmen Lesefluss aufrecht zu erhalten, indem er sich nicht in Details verliert, die ein umfassendes Hintergrundwissen erfordern.

Der Ausstellungskatalog macht seltenes Material sichtbar, wie diese Skizze von Gertie the Dinosaur.

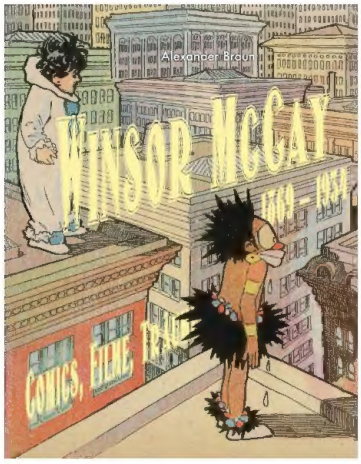
Nicht zu kurz kommt dabei die Tatsache, dass McCay bereits zu einem frühen Zeitpunkt mit

einem Medium experimentiert, das damals noch in den Kinderschuhen steckt. Schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts lotet er sehr gekonnt die Grenzen des Comics aus und sprengt sie immer wieder. Dies wird eindrucksvoll durch zahlreiche Comicseiten belegt. Die zum Riesen gewordene Figur Little Nemo erklimmt mühelos Wolkenkratzer, reitet in seinem mit Beinen ausgestatteten Bett durch Häuserschluchten, klettert als Zwerg auf Pflanzen und wird schließlich zu einer Figur, die einem Zerrspiegel entsprungen zu sein scheint. Der Zeichner passt dabei stets den formalen Rahmen an: Wird Little Nemo also in extreme Höhen gestreckt, schlägt sich dies auch in den Formaten der Panels nieder. Mit Abbildungen wie diesen macht Braun nicht nur auf das Ausnahmetalent Winsor McCay aufmerksam, sondern schafft überhaupt erst das Bewusstsein dafür, dass der Zeichner seiner Zeit weit voraus war und seine Experimentierfreudigkeit unbedingt wieder neu entdeckt werden muss. Dies macht McCay und diesen Band für jeden Comicinteressierten zur Pflichtlektüre.

McCay ist im Übrigen noch viel mehr als ein begnadeter Comiczeichner. Er ist Vaudeville-Künstler und Trickfilmpionier. Es ist kaum auszumalen, was der Welt entgangen wäre, hätte er einen ›normalen‹ Beruf ergriffen anstatt tausende Zeichnungen anzufertigen, um GERTIE THE DINOSAUR (1914) und damit die erste Zeichentrickfilmfigur zu erschaffen und im Alleingang zu animieren. Zahlreiche im Buch abgebildete *stills* geben einen Eindruck von der Schaffensfreude McCays.

Der vorliegende Band ist ursprünglich als Katalog zur gleichnamigen Ausstellung erschienen. Aber wer die Ausstellung nicht gesehen hat, sollte erst recht einen Blick riskieren. Schön wäre es gewesen, wenn dem Band eine DVD mit dem filmischen Œuvre beiliegen würde, um auch diese Facette McCays so eindringlich zu dokumentieren.

Hingewiesen sei an dieser Stelle auch noch auf den 600 Seiten umfassenden Band *Winsor McCay: The complete Little Nemo 1905–1927*, der im November 2014 im Taschen Verlag erschienen ist und ebenfalls von Alexander Braun betreut wurde. Dieser rundet das ›McCay-Projekt‹ für das heimische Bücherregal ab und lässt den hier besprochenen Katalog geradezu wie ein Begleitheft wirken.



Winsor McCay (1869–1934)

Comics, Filme, Träume

Alexander Braun
Bonn: Bocola Verlag, 2012
368 S., 49,00 Euro
ISBN 978-3-939625-40-7

Ein neuer Superhelden-Blockbuster

Marvels *Infinity* rezensiert von Florian Schulz, Lukas Städing und Simon Wecker

Infinity heißt das neue Crossover-Event des amerikanischen Marvel-Verlags. Der cineastische Erfolg der Marvel-Blockbuster, wie SPIDERMAN, AVENGERS oder X-MEN, soll mit *Infinity* endlich auch im Ursprungsmedium der Superhelden fortgesetzt werden. Ob der Wechsel von der Leinwand aufs Papier für Comic-Neueinsteiger funktioniert oder ob nur Marvel-Fans Spaß an diesem vom Herausgeber hochgepriesenem Werk finden, soll die folgende Rezension in Grundzügen erörtern.

Die älteste außerirdische Macht, die ›Builder‹, greifen die Galaxis an. Daraufhin schließen sich alle bedrohten Zivilisationen zu einem Verteidigungsbündnis zusammen, um diesem gemeinsamen Feind Einhalt zu gebieten. Auch von der Erde ziehen die meisten Superhelden dem Feind entgegen und lassen den Planeten weitgehend schutzlos zurück. Diese Gelegenheit will Superschurke Thanos, der sich auf einem Feldzug durch das Weltall befindet, nutzen, um die Erde zu erobern.

Auf der ersten Seite von *Infinity* #1 sticht zunächst der verheißungsvolle Schriftzug »Ein Marvel-Comic-Event« auf der sonst leeren Seite ins Auge. Doch bevor man sich in den selbsternannten »Blockbuster« stürzt, sollte man wohl den Klappentext mit den fast sarkastischen Worten »Herzlich Willkommen...« lesen. In diesem kurzen Absatz wird die volle Bedeutung von ›Crossover‹ und ›Event‹ deutlich.

> In den Reihen der mächtigsten Helden der Erde befinden sich aktuell nicht nur Stamm-Avengers wie Captain America, Iron Man, Thor, Hulk, Black Widow, Wolverine, Hawkeye, Captain Marvel, Falcon oder Spider-Woman, sondern auch die Mutanten Cannonball und Sunspot, die neue Captain Universe und die neue Smasher, der Meister des Kung-Fu Shang-Chi, Teleporter Manifold sowie die mächtigen Wesen Hyperion, Starbrand und Nightmask.

Die aus dem Kino vermeintlich bekannte Gruppe der Avengers hat also Zuwachs bekommen, und das nicht nur von Figuren aus anderen Kinoreihen wie X-MEN oder FANTASTIC FOUR. Außerdem wird erklärt, dass die Geschichte im Grunde schon in den monatlichen Heftreihen begonnen hat. So liefern die *Avengers* #7–9 die Vorgeschichte zum ›Event‹, und auch in *Avengers* #1 wird bereits mit der Einführung neuer Charaktere und Gruppierungen von Superheld_innen begonnen. Ohne diese gelesen zu haben, stürzt man sich mit einem etwas konfusen Gefühl in das

Abenteuer. Für den Fan ist das alles allerdings längst bekannt. Er hat die bisherigen Entwicklungen schließlich bereits über mehrere Hefte verfolgt. So wundert es Marvel-Veteranen auch kaum, dass Captain Americas erweitertes Avengers-Team – das für die Handhabe besonders großer Bedrohungen ins Leben gerufen wurde – mit Thanos seinen ersten würdigen Superschurken vorgesetzt bekommt.

Bekannt wie die Vorgeschichte sind den Marvel-Anhängern auch die ersten Panels. Die ersten zwei Seiten sind bereits in der *New Avengers*-Reihe veröffentlicht worden (Achtung Neueinsteiger_innen: nicht zu verwechseln mit der *Avengers*-Serie!). Dass es sich um eine Gruppe Superhelden handelt, erkennt der Neuling an Iron Man und Mister Fantastic. Abgesehen vom Personal findet sich dort aber nur wenig Heldenhaftes: Die Gruppe zerstört einen ganzen Planeten. Ähnlich unerwartet geht es für die Einsteiger_innen weiter, da im ersten Band der *Infinity*-Reihe die ›Bösewichte‹ im Vordergrund stehen.

HAWKEYE, DIE ZIVILISTEN.
PORTA LA TUA FAMIGLIA DENTRO E CHIUDETE LA PORTA.
BITTE FAVORE, ANDRITE CAM.
KLAR, CAPTAIN. KEINE WOLKE IN SICHT.
SIEHST DU? NICHT BESPER. SCHEIß AUF GELD. NUR ZWEI?
DAS IST GENUG.
ABER ZUR NOT WARTET VERSTÄRKUNG.
SMASSHH!

Captain America führt die Avengers in den Kampf gegen bösartige Aliens.

Deren Darstellungen verbreiten eine düstere Atmosphäre, die den gesamten Comic durchläuft und die aufziehende Gefahr für die Erde wiedergibt. Das Farbspektrum beschränkt sich größtenteils auf dunkle Farben, die in den Szenen der ›Schurk_innen‹ teilweise in reine Schwarz-Grau-Arrangements übergehen. Vor allem Thanos und sein Gefolge vermitteln das ›Böse‹. Die Zeichnungen dieser sind detailliert und zeigen ihre Gesinnung in jedem Strich. Während die Superschurk_innen grimmig dreinblicken oder ein zynisches Lächeln aufsetzen, wirken die Superheld_innen in ihrer heroischen Entschlossenheit geradezu emotionslos. Dies unterstützt den Eindruck, dass zumindest im ersten Teil den Angreifer_innen die größere Aufmerksamkeit zukommen soll.

Weniger Irritation für Einsteiger_innen bringt die Anordnung der Panels mit sich. Diese sind meist über die ganze Breite der Seite untereinander angeordnet und lassen nur selten Zweifel an der Reihenfolge. Auch die Perspektiven mit vielen Nahaufnahmen und Halbtotalen sind wenig anspruchsvoll. Die meisten Panels sind vollständig ausgestaltet. Abstraktion und Aussparungen haben im selbsternannten ›Blockbuster‹ wenig Platz, nur in einigen Panels sind die Hintergründe einfarbig. Sowohl die Protagonist_innen als auch ihre Umwelt sind aufwändig umgesetzt und wirken in ihrem Detailreichtum und dem komplexen Farb- und Schattenspiel zeitweise fotorealistisch. Regelmäßige Comicleser_innen werden die Zeichnungen vielleicht weniger beeindrucken als den Neuling,

doch wird der Anspruch an Superheldencomics erfüllt.

Die Kraft der Bilder wird auch nicht durch raumgreifende Sprechblasen gestört. Mit den ›Bösen‹ steht wohl auch die Atmosphäre, die vor allem durch die Bilder aufgebaut wird, im Vordergrund. Die Satzkonstruktionen sind nicht besonders komplex. Allerdings stellen sich, wie der Einleitungstext bereits vermuten ließ, dem Neuling in den kurzen Sprechpassagen eine Fülle von Charakterbezeichnungen, Organisationsabkürzungen und Ortsangaben in den Weg. Der Großteil der benutzten Marvel-spezifischen Begriffe bleibt ungeklärt oder wird im Vor- und Nachwort nur angerissen. Auch wird nicht jede Figur vorgestellt, so dass nicht immer erschlossen werden kann, von wem die Rede ist. Kenner_innen verstehen hier natürlich mehr und haben keine Probleme, zu folgen, auch typischer Sprachduktus der einzelnen Figuren lässt sich unterscheiden, wie etwa Captain America mit seinem sachlichen Militärjargon: »Start in einer Stunde«. Während die Sprechblasen auch Einsteiger_innen durch den Dorn eine eindeutige Zuordnung ermöglichen, lassen sich Sprechboxen nicht so leicht zu den Sprecher_innen in Beziehung setzen. Hier hilft aber ein Farbsystem, mit dem die Boxen unterlegt sind, Fans ist dies vertraut.

Und diese Anhänger_innen des Marvel-Universums und vor allem der *Avengers*-Comics unter der Federführung Hickmans werden sich dieses komplexe Event wohl kaum entgehen lassen, zumal *Infinity* den monatlichen Releasekalender dominiert. In fast jeder parallel erscheinenden Serie finden zeitgleich Tie-Ins statt, die sich inhaltlich auf *Infinity* beziehen und die epische Geschichte noch erweitern. So dauert es aus vielerlei Gründen ein wenig, bis Marvel-Neulinge in den ›Blockbuster‹ im Comicformat eingestiegen sind. Überliest man aber alle irritierenden Begriffe und Namen und konzentriert sich zunächst auf den Kern der Story, lässt sich viel schneller ein Zugang zum Marvel-Event finden, und spätestens nach dem zweiten Lesen haben auch Neueinsteiger_innen das Wichtigste verstanden. Ob man sich nun alle *Infinity* betreffenden Marvel-Hefte kauft, hängt davon ab, wie sehr man sich von den Bösen begeistern lässt. Wer bei den Kinofilmen bleibt und die Comics liegen lässt, sollte zumindest beachten, dass Thanos in einer versteckten Szene im Abspann des AVENGERS-Films zu sehen ist und wohl bald auch hier seine Finger im Spiel haben wird.

Infinity #1

Jonathan Hickman (W), Jim Cheung (P)
Stuttgart: Panini Comics, 2014
60 S., 4,99 Euro